ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

• ΤΕΥΧΟΣ 1 • ΔΡΧ. 400



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ

SONY DISCMAN
10 T-SHIRTS

MEGA REVIEW

SIM CITY

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ TEST

FALCON-COMBAT PILOT

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

DELUXE PAINT III

PLUS

ΝΕΑ, ΜΟΥΣΙΚΗ
GRAPHICS, TEST
TIPS, COMPILATION

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

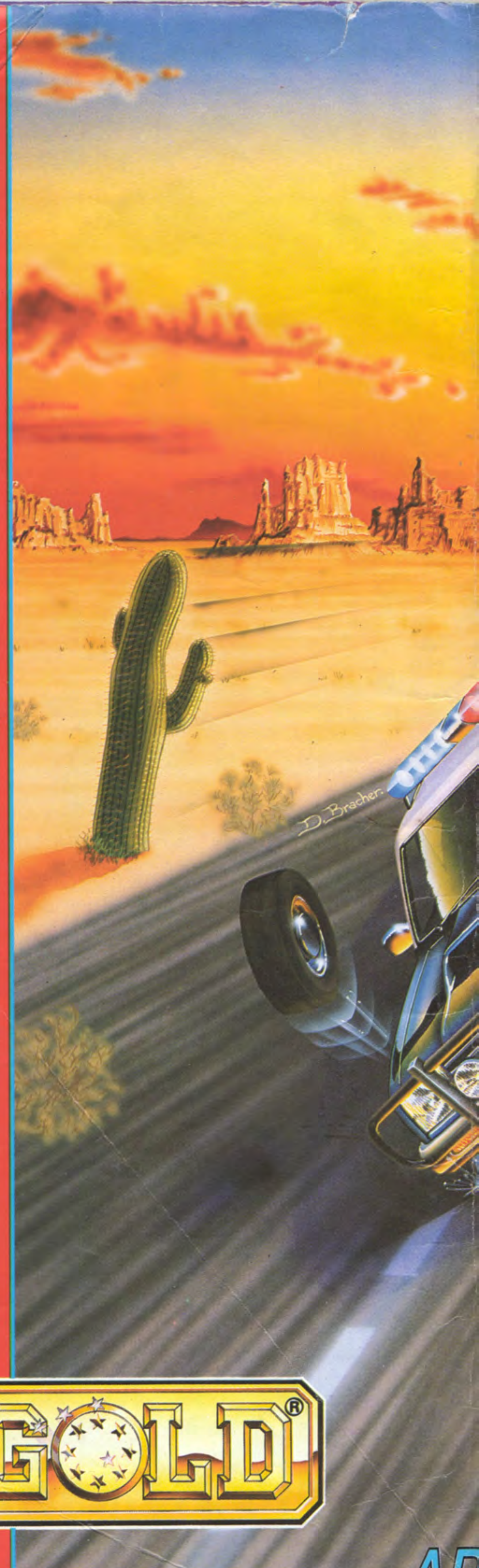
• NEVER MIND • FALLEN ANGEL • DRAKKHEN • TURBO OUTRUN
• X-OUT • STAR BREAKER • NORTH AND SOUTH • CAPTAIN FIZZ

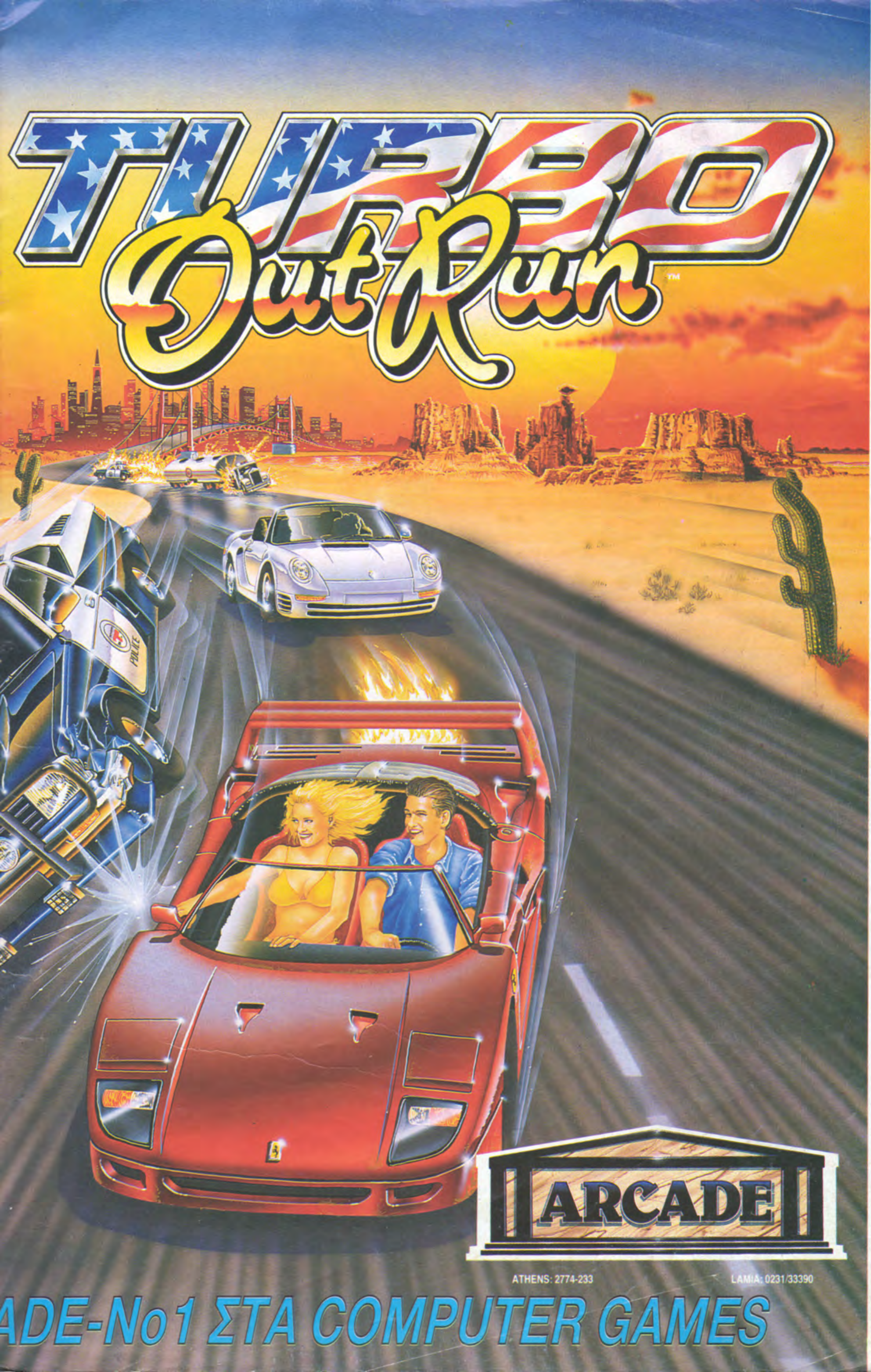

TIME 60 SCORE LAP
START
NEW YORK
READY
STAGE 1


SCORE LAP
OVERHEAT
STAGE 4


TIME 51 SCORE LAP
TURBO AVAILABLE
BOZU
OVERHEAT
STAGE 5


TIME 9 SCORE LAP
STAGE 3




TURBO
Out Run
™
ARCADE
ATHENS: 2774-233
LAMIA: 0231/33390
ADE-No1 ΣΤΑ COMPUTER GAMES





Αποκλειστικός
Αντιπρόσωπος
DELTA COMPUTERS

Ικονίου 10-14
Τηλ.: 8622657
Fax: 8649775

ΤΟ ΤΕΡΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΜΑΣ

Αυτό είναι! Μια νέα διάσταση στο χώρο των Computer Games.
50 Frames το δευτερόλεπτο
350 οθόνες – 132 διαφορετικά τέρατα
13 επίπεδα παράλληλου scrolling
900 KB υπέροχης μουσικής
2 MB γραφικών συμπιεσμένα σε 2 δισκέτες

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΕΤΑΙ ΠΛΗΡΩΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ AMIGA!!

Εκπληκτικό!! Δωρεάν T-Shirt σε κάθε παιχνίδι

Screen Shots From Amiga Version

9 ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΕΚΔΟΤΗ

19 ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΟ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ORIGINAL

20 NEWS

25 CHALLENGER R/C

30 Η ΓΛΩΣΣΑ C

36 MEGA REVIEW

40 MIDI ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

42 HALL OF FAME

43 GAME REVIEWS

44 REVIEWS

44 NORTH & SOUTH
46 MENACE
48 SNOOKER
49 FALLEN ANGEL
50 STAR BREAKER
52 GHOULS 'N GHOSTS
54 CENTREFOLD SQUARES
VOLLEY SIM
56 TURBO OUTRUN
58 LASER SQUAD
61 CAPTAIN FIZZ
62 MOONWALKER
64 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
65 COMPILATION

USER

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 10682 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8234209 - 8234367 FAX: 8237156

ΕΚΔΟΤΗΣ
ΔΡΟΣΟΣ Δ. ΔΡΟΣΟΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΚΩΣΤΑΣ ΒΡΟΥΛΑΚΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ
LUIGI SODINI • ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΓΚΛΙΑΤΗΣ • ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΑΣΚΑΛΕΡΗΣ
ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ • ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΛΕΜΕΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΙΠΠΗΣ • ΝΙΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ • ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΜΑΚΡΗΣ
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΙΩΣΗΦΕΛΗΣ • PHYLLIS LAZARIDIS

LAY OUT
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ
ΕΞΩΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΕΩΡΓΙΑ ΜΑΡΑΓΚΟΥ
ΤΜΗΜΑ MARKETING
ΕΛΕΝΗ ΓΚΛΙΑΤΗ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΓΛΥΚΕΡΙΑ ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΥ
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΡΑΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
ΑΡΗΓΚΡΑΝ Ε.Π.Ε.
ΕΝΘΕΣΕΙΣ
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ-Ν. ΤΣΟΛΑΚΗΣ, ΑΡΗΓΚΡΑΝ Ε.Π.Ε.
ΦΩΤΟΣΥΝΘΕΣΗ
ΠΛΗΚΤΡΟ-ΑΡΧΕΤΥΠΟ
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
ΛΑΓΟΥΔΗΣ

ΤΕΥΧΟΣ 1 • ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1990 •

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



68 BOOKS

72 TIPS 'N TRICKS

78 ΔΙΗΓΗΜΑ

83 FLIGHT SIMULATION

88 DELUXE PAINT III

THE PRICE IS RIGHT

95 MAIL ORDER



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Η ανατολή της τελευταίας δεκαετίας του αιώνα μας, βρήκε την Ελλάδα εν μέσω πρωτόγνωρων εξελίξεων στα μέσα μαζικής ενημέρωσης (δορυφορικά κανάλια, ιδιωτικοί ραδιοφωνικοί σταθμοί, ελεύθερη τηλεόραση). Ήταν φανερό ότι ο χώρος του τύπου δεν μπορούσε να μείνει ανεπηρέαστος. Έτσι, παρασυρόμενοι από το ρεύμα αυτό, ξεκινήσαμε μια νέα εκδοτική προσπάθεια, έχοντας σαν στόχο να ικανοποιήσουμε τον αναγνώστη που ζητά ένα νέο, σύγχρονο περιοδικό πληροφορικής με καλή ενημέρωση, πολλή και έγχρωμη ύλη, λίγες διαφημίσεις και ενδιαφέροντα θέματα. Το όραμα αυτό πήρε σάρκα και οστά και υλοποιήθηκε μετά από πολύμηνη σκληρή εργασία αρκετών ανθρώπων, που μόνη τους έννοια ήταν η κάλυψη των απαιτήσεων και του πιο δύσκολου αναγνώστη.

Κρατώντας αυτό το τεύχος στα χέρια σας, σίγουρα περιμένετε να διαπιστώσετε και στην πράξη, το κατά πόσο το περιοδικό μας μπορεί να σταθεί στο ύψος των περιστάσεων. Γι' αυτό επιτρέψτε μας με λίγα λόγια να σας ξεναγήσουμε στον υπέροχο κόσμο του USER.

Στην καρδιά του περιοδικού υπάρχει πληθώρα από game reviews για όλα τα γούστα, από arcade μέχρι simulation. Διαβάστε τα και σχηματίστε τη δική σας γνώμη για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Ρίξτε μια ματιά και στα previews για να πάρετε μια γεύση του τι θ' ακολουθήσει.

Στη συνέχεια απαντήστε στο ερωτηματολόγιο, διαμορφώστε την ύλη του περιοδικού όπως ΕΣΕΙΣ θέλετε και βοηθήστε μας ν' ανεβάσουμε το USER στην κορυφή.

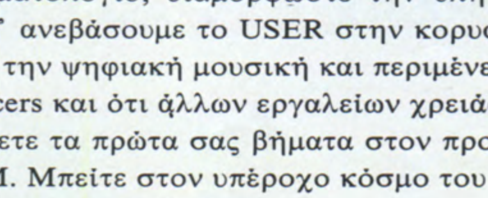
Διαβάστε την εισαγωγή στα MIDI και την ψηφιακή μουσική και περιμένετε τις παρουσιάσεις των μουσικών πακέτων, των sequencers και ότι άλλων εργαλείων χρειάζεται ο computerized μουσικός. Μπορείτε ακόμα να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στον προγραμματισμό σε C και να μυηθείτε στα μυστικά του GEM. Μπείτε στον υπέροχο κόσμο του Deluxe Paint III και στις φοβερές δυνατότητες animation που προσφέρει.

Στείλτε τα γράμματά σας με ότι θέματα σας απασχολούν σχετικά με τον υπολογιστή σας, βάλτε μια αγγελία και ψηφίστε για τα καλύτερα παιχνίδια του μήνα. Ακόμη σας δίνεται η μοναδική ευκαιρία να αγοράσετε οτιδήποτε θέλετε (από δισκέτα μέχρι computer), από το σπίτι σας μέσω του περιοδικού.

Τέλος, μην παραλείψετε να φορέσετε το υπέροχο USER T-Shirt που σας προσφέρουμε με κάθε συνδρομή στο περιοδικό μας.

Γιατί το USER είναι:

ΓΙΑ ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ



ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ
ΕΚΔΟΤΗΣ



Μετα απο μια τρομαχτική μαχη, ενας μεγαλος ιπποτης σκοτωσε τον τελευταιο απο τους δρακους που είχε καταστρεψει την χώρα των Drakkhen. Με την τελευταία του πνοη το τεραστιο πλασμα φώναζε δυνατα τρομοκρατώντας ετσι για τελευταία φορα τους πολίτες αυτης της χώρας. Ετσι αρχίζει η ιστορία ενος εξαιρετικου roleplaying που δημιουργηθηκε απο μια ομαδα, που ίσως περιλαμβανει το μεγαλυτερο ονομα σ αυτου του είδους τα προγραμματα των Gazy Gygax.



DRAKKHEN/INFOGRAMES

Σκοπός του Drakkhen είναι να βρεις τα οκτώ διαμάντα και να τα χρησιμοποιήσεις για να καλέσεις τον πρωτογενή δράκο κερδίζοντας έτσι την εμπιστοσύνη αυτού του γιγάντιου τέρατος.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πάνω από 240 δωμάτια, 20 διαφορετικούς τύπους κτιρίων – περιλαμβάνοντας ναούς, πανδοχεία, στρατόπεδα, παλάτια – 150 διαφορετικά τέρατα που μερικά από αυτά είναι τρομερά έξυπνα, πάνω από 200 μαγικά κόλπα και πάνω από 100 διαφορετικά αντικείμενα και όπλα που ανήκουν στο μαγικό κόσμο του Drakkhenoid.



Εκτός από αυτά, το Drakkhen περιλαμβάνει μουσικά κομμάτια και κραυγές τεράτων που είναι πράγματι καταπληκτικά.

Το Drakkhen είναι ένα role-playing game πράγματι εντυπωσιακό.

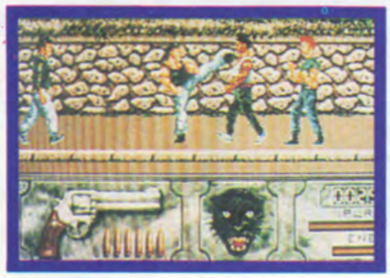


WILD STREETS



Καθώς αναλαμβάνει να καθαρίσει τους δρόμους και να σταματήσει το οργανωμένο έγκλημα στην πόλη, ο σερίφης απαγάγεται από τη Μαφία. Τώρα είναι δική σου δουλειά να τον σώσεις από τη Μαφία και μαζί με αυτόν να την καταστρέψεις.

Έτσι όταν καταφέρεις να τον σώσεις θα σε ακολουθεί σε κάθε βήμα σου και όταν τα πράγματα γίνονται δύσκολα θα σε βοηθάει.

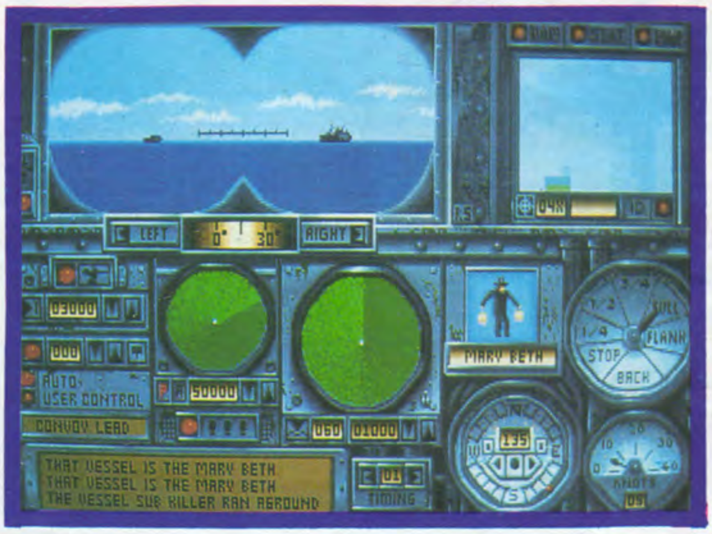




WOLFPACK

Η ιστορία ξεκινάει στο Νότιο Ατλαντικό στα μέσα του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Το Wolfpack προσπαθεί να ξαναδημιουργήσει την αγωνία και τη δράση ενός υποβρύχιου σε περίοδο πολέμου. Το παιχνίδι σου δίνει το δικαίωμα επιλογής ανάμεσα στο ιστορικό σενάριο και σε κάποιο σενάριο που μπορείς να δημιουργήσεις μόνος σου χρησιμοποιώντας το *game construction kit*. Ένα από τα μεγαλύτερα προτερήματα του παιχνιδιού είναι ο συνδυασμός της στρατηγικής με το arcade.

Το Wolfpack περιλαμβάνει μια μεγάλη γκάμα από digitesed εικόνες πλοίων, που πραγματικά σε κάνουν να νιώθεις την ένταση και την αγωνία μιας πραγματικής μάχης κάτω από το νερό.



SEARCH FOR SHARLA

Αν μπορείς να φανταστείς το συνδυασμό των Dungeon Master και Lord's of Midnight τότε θα πάρεις μια ιδέα για το καινούργιο παιχνίδι της Thalamus. Είναι τόσο καινούργιο που δεν έχει τελειώσει ακόμα, μέχρι τώρα περιλαμβάνει 5/2 διαφορετικούς χαρακτήρες για κάθε ένα φεγγάρι από τα δώδεκα που έχεις χρόνο για να βρεις τη Sharla. Η δράση ξεκινάει σ' ένα μέρος κάτω από το έδαφος που ποτέ δεν το έχει δει το φως. Η Thalamus υποσχέθηκε ότι το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τρομερά γραφικά και θαυμάσιο ήχο, θα το έχουμε σύντομα για ST.

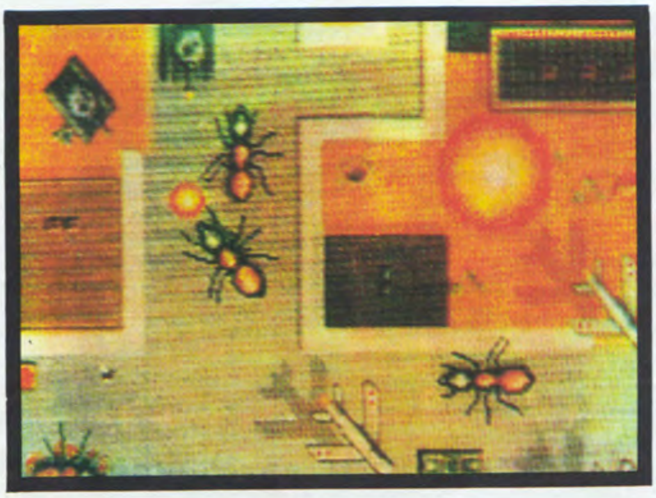


THEME PARK MYSTERY

Είσαι πολύ τυχερός, μόλις κληρονόμησες ένα μαγικό φαράγγι από τον παππού σου. Ποτέ κανείς δεν έχει πάει κεί και εσύ θα είσαι ο πρώτος που θα επισκεφθεί αυτό το άγνωστο μέρος. Ένα σημείωμα σου εξηγεί γιατί ο παππούς σου, που ποτέ δεν τον έχεις γνωρίσει, σε άφησε κληρονόμο. Το θέμα του Park Mystery βασίζεται σε μια φανταστική υπόθεση γεμάτη μυστήριο με έξυπνες παγίδες. Τα γραφικά και ο ήχος είναι επίσης πολύ προσεγμένα.



IT CAME FROM THE DESSERT



Παλιότερα η Cinemaware είχε βασιστεί στο 6 Παγκόσμιο Πόλεμο για να δημιουργήσει μια παλιότερη επιτυχία, το ROCKET RANGER.

Τώρα έστρεψε την προσοχή της στην ταινία «It came from the Dessert» για να δημιουργήσει το ομώνυμο παιχνίδι.

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε μια τυπική αμερικανική πόλη που τίποτα το ιδιαίτερο δεν συμβαίνει και το μόνο αξιοσημείωτο είναι το πόσο αποκομμένη είναι από τον υπόλοιπο κόσμο. Το όνομα της πόλης είναι Lizard Breath. Μία νύχτα, ένας μετεωρίτης έπεσε πολύ κοντά σ' αυτήν. Τότε ξεκίνησε μια σειρά από παράξενα γεγονότα και μυστηριώδεις εξαφανίσεις. Εσύ, ένας νέος επιστήμονας που αποφάσισες να λύσεις αυτό το μυστήριο και μέσα από κινδύνους και πιθανόν μέσα από τα σαγόνια των μεγάλων Μυρμηγκιών, πρέπει να σώσεις την πόλη.

Το «It came from the Dessert» περιλαμβάνει 37 διαφορετικές περιοχές και 25 χαρακτήρες που μπορούν ο καθένας ν' αλλάξει σε 23 διαφορετικά πρόσωπα, που κάνουν το παιχνίδι αυτό πολύ ενδιαφέρον. Το «It came from the Dessert» είναι ένα παιχνίδι που πραγματικά με εντυπωσίασε.



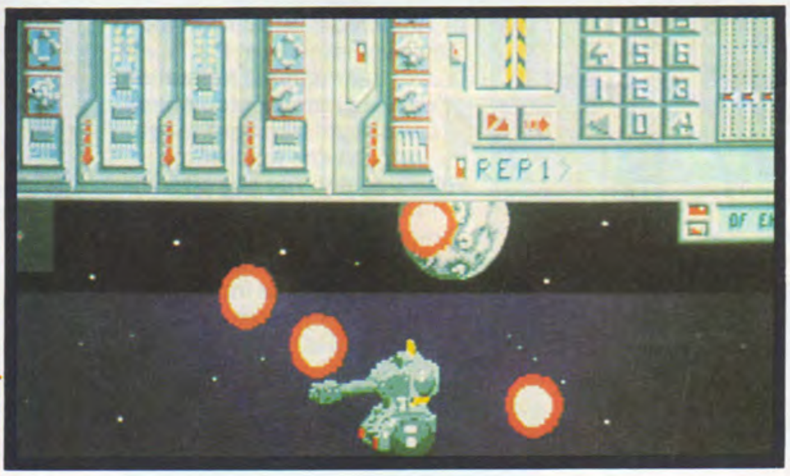
THE FINAL BATTLE



Το «*Final Battle*» είναι το αποτέλεσμα της καλής δουλειάς που έκανε η «Rainbird». Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρεις τον σατανικό Μάγο Suzor για να πάρεις από αυτόν το μαγικό σπαθί και την ασπίδα που θα σε βοηθήσουν να σώσεις τους δύο φυλακισμένους σου φίλους. Το πρώτο που έχεις να κάνεις είναι να δραπετεύσεις από το υπόγειο κελί που σε έχει φυλακίσει ο σατανικός μάγος. Τα καλά νέα είναι ότι τις έξι κρυστάλινες σφαίρες, που περιέχουν τη δύναμη με την οποία μπορείς να νικήσεις τον Suzor, τις έχουν οι δύο φίλοι σου. Τα κακά νέα όμως είναι ότι δεν ξέρεις πού τους έχει φυλακίσει ο Suzor.

Το Final Battle έχει μια μεγάλη συλλογή αντικειμένων που θα συναντήσεις στο δρόμο σου, πολύ καλά γραφικά και μια μπερδεμένη ιστορία.

DARK CENTURY



Το Dark Century άλλη μια δημιουργία του Titus που πραγματικά μας εξέπληξε.

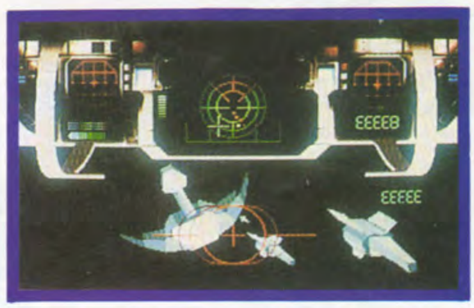
Ο χρόνος που εξελίσσεται το παιχνίδι είναι το μακρινό μέλλον εκεί ελέγχεις ένα μικρό ρομπότ και μαζί με άλλα κρατάς τους ανεπιθύμητους επισκέπτες μακριά από τις αποθήκες πλατίνας, συνάμα κάνεις περίπολο στη γύρω περιοχή ψάχνοντας για ανεπιθύμητους.

Το ρομπότ που ελέγχεις μπορεί να ανιχνεύσει με το ραντάρ του μεγάλες αποστάσεις και με το μεταλλικό του μάτι να βλέπει μέσα από τα αντικείμενα. Το Dark Century έχει πολλές ομοιότητες με το Battlerone και το Beamrider της Activision's.

Τα γραφικά του είναι τρισδιάστατα και το gameplay σπουδαίο που σίγουρα θα μας κρατήσει για μέρες στις οθόνες.

GOLD RUNNER





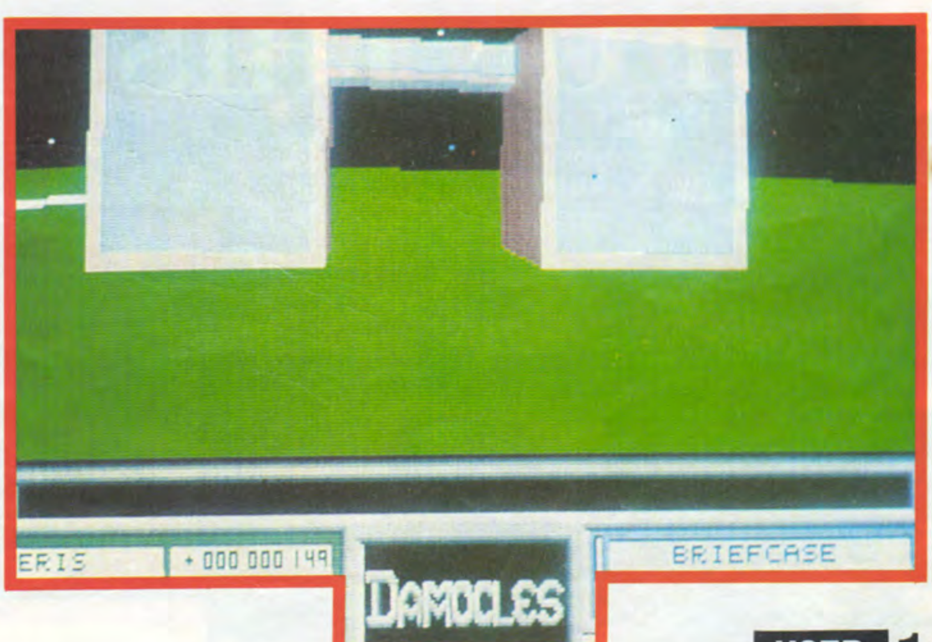
Κανένα σενάριο ή πληροφορίες σχετικά με αυτό, απλώς μια πολύ γρήγορη ματιά μας έκανε να καταλάβουμε την αρχική ιδέα του παιχνιδιού που είναι η δημιουργία του πιο ρεαλιστικού 3Δ διαστημικού παιχνιδιού. Ένα παιχνίδι που θα έχει τέτοια επιτυχία για το home computer όπως το Star Wars ως ταινία. Το Goldrunner θα κυκλοφορήσει σύντομα σε όλους τους home Computers.



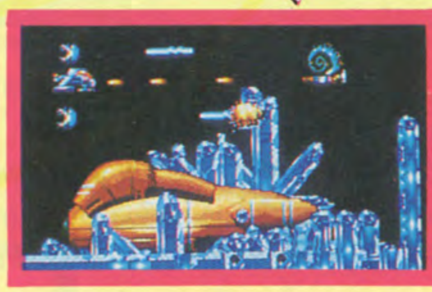


DAMOCLES

Το Damocles είναι το παιχνίδι που όλοι περιμέναμε. Συνδυάζει την ένταση, το φόβο, τα τρισδιάστατα με προσεγμένα χρώματα, γραφικά και την ωραία μουσική επένδυση με μια θρυλική υπόθεση. Σύντομα θα ανακοινωθεί και η έκδοσή του ST (έκδοση για Amiga).



X-OUT



Αν φανταστείς τον εαυτό σου ως υποβρύχιο τότε θα καταλάβεις τη βασική υπόθεση του X-OUT. Είναι ένα από τα πιο γρήγορα και δύσκολα SHOOT'EM UP που συνδυάζει μια φανταστική ιστορία με τα θαυμάσια γραφικά, τον καλό ήχο και το πολύ ομαλό scrolling. Ακολουθείς πιστά το σχέδιο Deep Star που έχει για σκοπό την εξολόθρευση των διαβολικών AGAR. Το παιχνίδι αποτελείται από οκτώ διαφορετικά levels με 40 διαφορετικούς εξωγήινους, ακόμα μπορείς να πουλήσεις και να αγοράσεις όπλα.
Θα είναι στα χέρια μας τους επόμενους δύο μήνες για ST και για Amiga.

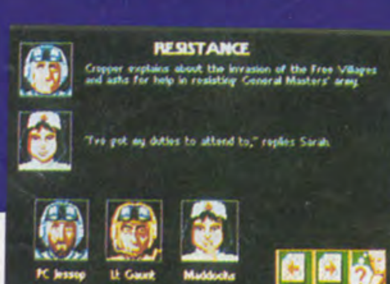


MIDWINTER









Στο Midwinter η δουλειά που έχεις αναλάβει είναι να σώσεις όλο τον πολιτισμένο κόσμο. Εάν δεν είναι πολιτισμένοι θα χάσεις πολύτιμο χρόνο, χάνοντας έτσι πιθανότητες για, επιτυχία στην αποστολή σου. Πριν από όλα αυτά όμως έχει γίνει πυρηνικός πόλεμος και ο ραδιενεργός χειμώνας εξαπλώνεται παντού βάζοντας σε κίνδυνο ακόμα και τη ζωή σου. Έτσι προσπαθώντας να σώσεις τον πολιτισμένο κόσμο θα βρεις τον εαυτό σου, να σκαρφαλώνει σε βουνά, να οδηγεί αμάξι και ν' αντιμετωπίζει τέρατα που είναι αποτέλεσμα της ραδιενέργειας.
Σύντομα θ' ανακοινωθεί η κυκλοφορία του που θα είναι όπως ξέρουμε για όλα τα home Computer.



THE LOST PATROL

Έχετε δει το Platoon, το The Deer Hunter και το Hamburger Hill, τώρα μπορείτε να παίξετε το *The lost Patrol.*

Είσαστε ο αρχηγός επτά ταλαιπωρημένων βετεράνων που βρεθήκατε στα δίσβατα δάση του Βιετνάμ μετά από μια ανώμαλη προσγείωση.

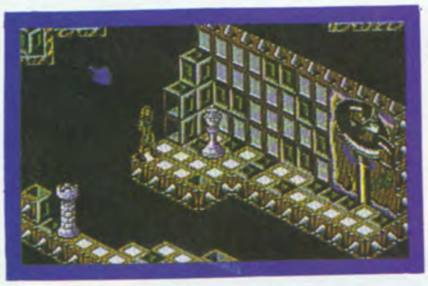
Σκοπός του παιχνιδιού είναι να διαφύγετε αποφεύγοντας τις παγίδες, τους Βιετκόνγκ και τα άγρια ζώα κρατώντας συνάμα το ηθικό των στρατιωτών υψηλό. Ο ήχος κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα αλλά τα γραφικά είναι κάτι το εξωπραγματικό.

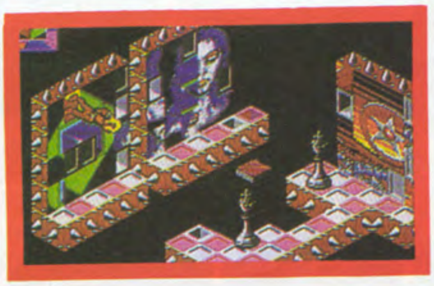
Το περιμένουμε για ST και για Amiga τον επόμενο μήνα.

GRAVITY

Αν θες να γίνεις Θεός, μπορείς να κάνεις λίγη εξάσκηση παίζοντας το Gravity. Άπληστοι εξωγήινοι τρώνε ήλιους και καταστρέφουν γαλαξίες αφήνοντας πίσω τους τεράστιες μαύρες τρύπες. Για να τα πολεμήσεις έχεις στα χέρια σου ένα διαστημόπλοιο και ένα μεγάλο αριθμό από μικρά τηλεκατευθυνόμενα διαστημόπλοια. Θεός γίνεσαι όταν έρθει η ώρα να δημιουργήσεις καινούργια πλανητικά συστήματα αντικαθιστώντας αυτά που χάθηκαν. Το περιμένουμε για PC, ST και για Amiga.







NEVER MIND PSYGNOSIS

Το Never Mind αποτελείται από 300 levels που κάθε ένα έχει και από ένα αίνιγμα. Στο Never Mind αυτό που έχεις να κάνεις είναι να μαζέψεις και να ενώσεις τα κομμάτια με το σωστό τους τρόπο μέσα σε κάποια χρονικά όρια. Αυτό στην αρχή φαίνεται εύκολο, αλλά όσο μεγαλώνουν τα levels τόσο αυξάνεται και η δυσκολία του. Τα πρώτα levels έχουν απλές εικόνες με λίγα κομμάτια αλλά μόνο 30 δευτερόλεπτα για να τις συμπληρώσεις. Σε πιο δύσκολα levels μπορεί να χρειαστείς μέχρι και 10 λεπτά για να λύσεις το πρόβλημα. Τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο δύσκολα και περιπλοκότερα όταν βρίσκεσαι σε κινούμενες εικόνες.

Ακόμα υπάρχουν έξυπνες εικόνες με παγίδες που το κάνουν ακόμα δυσκολότερο. Το Never Mind είναι ένα δελεαστικό παιχνίδι με ωραία γραφικά.



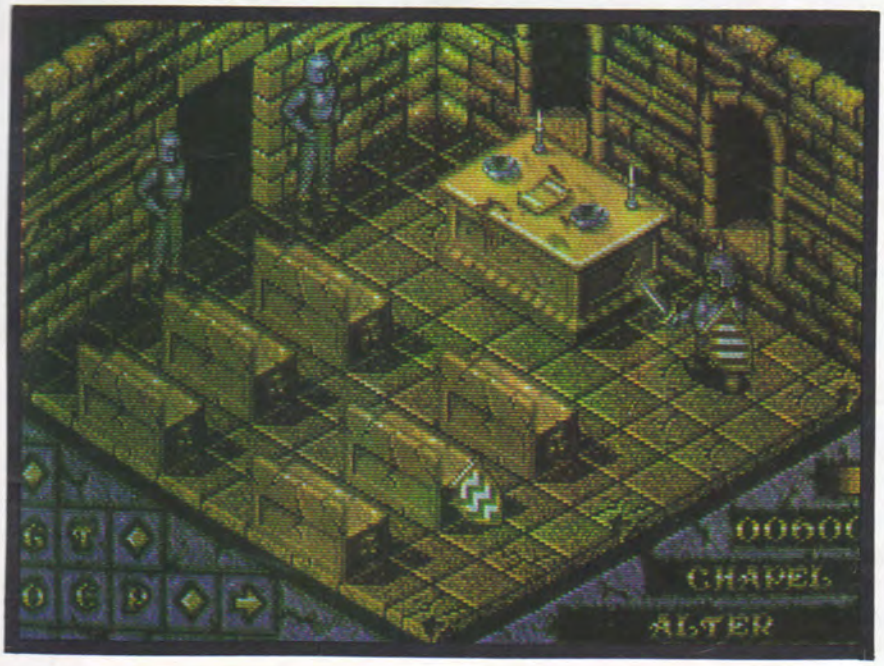


HIGHWAY PATROL



Η Infogrames κάνοντας μια μεγάλη αλλαγή στο είδος των παιχνιδιών της αναγγέλλει την έκδοση του Highway Patrol II. Ενός νέου 3D driving simulator με εξαιρετική κίνηση και ήχο. Το Highway Patrol είναι μία πολύ καλή μεταφορά από το coinopers στην Amiga.

CADAVER



Οι Birtman Brothers, προγραμματιστές των Speedball και Xenon II ξεκινώντας με στόχο τους τη φαντασία δημιούργησαν ένα νέο παιχνίδι βασιζόμενο σε μια παλιότερη έκδοση, το Cadaver. Το Cacaver συνδυάζει τη φαντασία, τα εντυπωσιακά γραφικά μαζί με την ταχύτητα και τη δυσκολία ενός arcade.

Στο παιχνίδι ο ήρωάς μας είναι ένας μεσαιωνικός ιππότης που έχει σαν στόχο να βρει και να εξοντώσει ένα μανιακό δολοφόνο που κρύβεται σε ένα αχανές κάστρο. Το *Cadavei* περιλαμβάνει μία σειρά από 30 ισομετρικά δωμάτια που πρέπει να εξερευνήσεις χρησιμοποιώντας το joystick ιγα να χειριστείς τα μαγικά κόλπα και τα όπλα που διαθέτεις.

Η μοναδική διαφορά μεταξύ του Cadaver και του παλιότερου FRP είναι ότι η νέα έκδοση δεν είναι καθόλου ανιαρή.

MANCHESTER UNITED

Το πιο φημισμένο club ποδοσφαίρου είναι αυτό που θα πάρει τ' όνομά του από μια φημισμένη ομάδα. Το ίδιο κάνει και η Krisalis γι' αυτό το παιχνίδι. Η arcade δράση του παιχνιδιού εξελίσσεται σ' ένα πολύ ομαλό scrolling που περιλαμβάνει πάνω από 15 οθόνες και στην αριστερή μεριά ένα μικρό χάρτη που μπορείς να δεις σε ποιο μέρος είναι οι συμπαίκτες σου και αντίπαλοι για να πράξεις ανάλογα.



Η δράση ελέγχεται από ένα διαιτητή, τους επόπτες που μπορούν να σου δώσουν φάουλ, πέναλτυ και όλα τα σχετικά.

Ένα από τα πιο σημαντικά ατού του παιχνιδιού είναι τα replay των φάσεων όταν έχεις βάλει γκολ. Ακόμη μπορείς να διαβάσεις τα προγνωστικά για τον αγώνα στην Daily Sport και να γίνεις ταυτόχρονα και ο προπονητής της ομάδος.

Στην πίσω μεριά της οθόνης μπορείς να δεις το χρόνο που απομένει για τον αγώνα και το σκορ. Το παιχνίδι σε συνδυασμό με τα καλοσχεδιασμένα γραφικά, το θαυμάσιο ήχο, τα ωραία εφέ των φιλάθλων και το θαυμάσιο scrolling δίνουν στον παίκτη την αίσθηση του αληθινού ποδοσφαίρου. Το Manchester θα κυκλοφορήσει σύντομα.


94.5
fm Stereo
1ος
πρωτος σε ακροαματικοτητα
ιδιωτικος ραδιοσταθμος στη Β. Ελλα
ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΠΥΡΓΟΣ Ο.Τ.Ε – Δ.Ε.Θ. – ΤΗΛ: 263707 263796 FAX 268981

ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΟ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ...

ORIGINAL!

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Ο δεκαεξάχρονος νεαρός μπήκε με άνεση στο άδειο computer shop. Το διέσχισε με σταθερά, σίγουρα βήματα και σκούντηξε τον πωλητή που είχε μισοκοιμηθεί με το joystick στο χέρι, έπειτα από την εξαντλητική –αλλά και χωρίς αποτέλεσμα– προσπάθειά του να ισοφαρίσει την Amiga στο Kick Off (για όσους ενδιαφέρονται για το τελικό σκορ, Amiga-Πωλητής: 3-2). «Μήπως έχετε το KING'S QUEST IV;» «Ναι, αλλά δεν κάνουμε αντίγραφα φίλε», είπε άχρωμα ο πωλητής που από το πρωί είχε δει δεκάδες τέτοιους τύπους να έρχονται για κόπιες. «Μα το θέλω αυθεντικό», τον κεραυνοβόλησε ο νεαρός χαμογελώντας αφοπλιστικά. Ο πωλητής ξεροκατάπιε, γούρλωσε τα μάτια και τον κοίταξε περίεργα. «Κοστίζει επτά χιλιάδες δραχμές», είπε. «Εντάξει, θα το πάρω», απάντησε ο νεαρός πελάτης που έβγαλε τα χρήματα από το πορτοφόλι του και πλήρωσε στο ταμείο, δίνοντας τη χαριστική βολή στο δύστυχο πωλητή.

Όχι, όχι, δεν είναι απόσπασμα από έργο επιστημονικής φαντασίας. Είναι πραγματική σκηνή από τη Στουρνάρα του 1990! Κι αν σας φαίνεται ότι είναι αδύνατο να δώσει κάποιος τόσα χρήματα για να πάρει ένα παιχνίδι, σας πληροφορώ ότι κάνετε λάθος. Οι χρήστες που έχουν αρχίσει να επιμένουν... αυθεντικά, αν και λιγοστοί ακόμα, αποτελούν ένα ελπιδοφόρο δείγμα (άγνωστο μέχρι πρότινος) για τον σωστό καταναλωτή του αύριο.

Κάνοντας μια βόλτα στα μαγαζιά, θα σας δοθεί η εντύπωση ότι η αντιγραφή βρίσκεται στις δόξες της. Κι όμως, αγαπητοί αναγνώστες, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά, η πραγματικότητα κάτω από την επιφάνεια είναι διαφορετική. Η πειρατεία του software (και κυρίως των παιχνιδιών) περνάει βαθιά κρίση, η οποία την εποχή αυτή κορυφώνεται και ίσως αυτό αποβεί οριστικά μοιραίο για τους επίδοξους αντιγραφείς.

Πρώτα απ' όλα έχουν αρχίσει να γίνονται έντονα αισθητά τα μειονεκτήματα που συνεπάγεται η μακροχρόνια... επίδοση στην πειρατεία. Τα προβλήματα στις κόπιες εμφανίζονται όλο και συχνότερα (τρεις στις δέκα είναι ελαττωματικές – αν όχι περισσότερες). Αυτό προκαλεί αγανάκτηση στους χρήστες που αναζητούν λύση στην εγγύηση που προσφέρει το αυθεντικό πρόγραμμα. Ένα άλλο κίνητρο (ή αντικίνητρο, ανάλογα με την οπτική γωνιά που βλέπετε τα πράγματα) είναι ο φόβος της... μόλυνσης. Οι πάσης φύσεως ιοί (viruses) έχουν καταντήσει μάστιγα χειρότερη κι από το AIDS και η αλόγιστη αντιγραφή ευνοεί ιδιαίτερα την εξάπλωσή τους. Και πάλι εδώ το original software αντιπροτείνει σιγουριά και ασφάλεια με virus-free δισκέτες. Επιπλέον, ολοένα και αυξάνονται τα πολύπλοκα, εγκεφαλικά και σοφιστικέ παιχνίδια, τα οποία συνοδεύονται από μη ευκαταφρόνητα manuals που είτε δεν φωτοτυπούνται είτε απαιτούν ζελατίνες, ειδικές διαφάνειες ή άλλα οπτικά tricks (και tips) για να διαβαστούν. Το αποτέλεσμα χωρίς αμφιβολία είναι πρόσθετος πονοκέφαλος για τον χρήστη της κόπιας.

Τα βάσανα όμως για τους παράνομους (πωλητές κι αγοραστές) δεν σταματούν εδώ, αλλά μόλις τώρα αρχίζουν!! Ναι, καλά διαβάσατε, υπάρχουν φρέσκα, χειρότερα νέα. Οι επίσημοι αντιπρόσωποι ξένων εταιριών έχουν αρχίσει να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες αυτοάμυνας που τους παρέχει το καινούριο βελτιωμένο νομικό πλαίσιο (νόμος 1805/88). Οι ποινές προκαλούν δέος: Η αντιγραφή θεωρείται κακούργημα (!) και οι πολυετείς φυλακίσεις **δεν** εξαγοράζονται. Ήδη οι πρώτες μηνύσεις έχουν γίνει και έχουν πέσει και οι πρώτες «καμπάνες». Το πιο σημαντικό, όμως, είναι ότι οι αντιπροσωπείες – αν και ανταγωνίζονται η μία την άλλη στην αγορά – τείνουν να ενωθούν μπροστά στην κοινή απειλή (διάβαζε πειρατεία). Ήδη έχουν γίνει οι πρώτες αναγνωριστικές επαφές και συνεννοήσεις και όλοι συμφωνούν σε ένα πράγμα: ότι πρέπει να δοθεί οριστικά τέλος στην ιστορία αυτή. Θα πρέπει μάλιστα να έχετε προσέξει κάποιες σχετικές ανακοινώσεις στον τύπο της πληροφορικής τους τελευταίους μήνες, που προσυπογράφονται από τις πιο γνωστές εταιρίες.

Σύμφωνα με έγκυρες πληροφορίες, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να δημιουργηθεί ειδικός φορέας από τις εταιρίες αυτές, που θα ασχολείται αποκλειστικά με θέματα προστασίας των νόμιμων δικαιωμάτων πάνω σε προγράμματα υπολογιστών και φυσικά με την πάταξη της αντιγραφής. Αυτά είναι τα νέα στα οποία αναφέρθηκα παραπάνω και δεν νομίζω να υπάρχει κανείς που να υποστηρίζει ότι δεν είναι άσχημα για τους πειρατές.

Όμως φίλοι μου, πέρα απ' όλα αυτά, είμαι βέβαιος ότι το ερώτημα που σας απασχολεί αυτή τη στιγμή είναι ένα: «Εμείς, οι καταναλωτές, θα κερδίσουμε ή θα χάσουμε; Γιατί να δίνουμε δύο και τρεις χιλιάδες για ένα παιχνίδι, τη στιγμή που με πεντακόσιες δραχμές μπορούμε να βρούμε μια κόπια;» Η απάντηση είναι απλή αλλά και σκληρή ταυτόχρονα. Οι τιμές των αυθεντικών παιχνιδιών δεν είναι ψηλές, αν λάβει κανείς υπ' όψη του το κόστος παραγωγής και τις αντίστοιχες τιμές του ευρωπαϊκού χώρου. Απλώς, εμάς μας **φαίνονται** τέτοιες, γιατί έχουμε συνηθίσει χρόνια τώρα στις τιμές των αντιγράφων. Πρέπει να είμαστε ειλικρινείς και να μην απορρίπτουμε τη σωστή λύση απλά και μόνο επειδή δεν μας συμφέρει. Συλλογιστείτε ένα πράγμα: θα σας άρεσε μετά από κόπους, προσπάθειες και ξενύχτια πολλών μηνών να δείτε το αποτέλεσμα της δουλειάς σας να κυκλοφορεί σε κόπιες και να μπορεί να το αγοράσει ο οποιοσδήποτε πανεύκολα σε εξευτελιστική τιμή; Είμαι σίγουρος πως η απάντησή σας είναι όχι. Εξάλλου να είστε βέβαιοι πως ο υγιής και θεμιτός ανταγωνισμός μας οφελεί όλους και εσείς, το αγοραστικό κοινό, μπορείτε να πιέσετε για ακόμη καλύτερη ποιότητα και χαμηλότερες τιμές.

Σκεφτείτε τα λοιπόν όλα αυτά, λογαριάστε και τα πρόσθετα πλεονεκτήματα που απαρίθμησα παραπάνω (συσκευασία, manual, υποστήριξη, «καθαρές» δισκέτες κ.α.) και ανακαλύψτε τη μαγεία του αυθεντικού προγράμματος. Ήδη, αρκετοί το προτιμούν original!

NEWS



ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ!

Εχοντας ρημάξει όλα τα 8-bit και 16-bit home computers, οι πειρατές έχουν συγκεντρώσει τώρα το ενδιαφέρον τους στις κονσόλες παιχνιδιών...

Τα αντίγραφα των Nintendo και PC Engine catridges έχουν κατακλύσει την Ευρώπη και πωλούνται σαν νόμιμα παιχνίδια. Οι πειρατές φαίνεται ότι έχουν βρει πολλούς τρόπους να αντιγράφουν τα τσιπάκια της ROM μέσα από τα cartridges της κονσόλας, και να κάνουν διανομή σε όλον τον κόσμο.

Οι έξυπνες εταιρείες της Άπω Ανατολής έχουν καταφέρει να λεηλατήσουν τα παιχνίδια των PC Engines και Nintendo, χρησιμοποιώντας φτηνά εξαρτήματα με τα οποία μπορούν να αντιγράφουν τις ROM.

Όμως το πιο ανησυχητικό από όλα είναι το ότι τέτοια εξαρτήματα αρχίζουν σιγά-σιγά να κυκλοφορούν και στην Ευρώπη.

Αυτά λοιπόν τα "περιφερειακά αντιγραφής" λειτουργούν διαβάζοντας τα δεδομένα από την ROM του παιχνιδιού, στην μνήμη ενός home computer.

Η Βασική ROM αφαιρείται από το computer και τοποθετείται μια κενή EPROM (electrically programmable read-only memory).

Τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στην μνήμη τότε ξαναγράφονται στο νέο chip.

Το πρόβλημα που προκύπτει είναι να σχεδιαστεί μια μονάδα catridge η οποία να συνδέεται με την σχετική κονσόλα και να υποστηρίζει την EPROM. Όμως για τους υπερεπινοητικούς πειρατές αυτά τα μικροπροβλήματα ξεπερνιώνται αν όχι εύκολα, όμως πολύ γρήγορα......

Είναι γνωστό ότι στην Αγγλία το service των PC Engines πουλάει μη αυθεντικά αντίγραφα των παιχνιδιών.

Πριν από λίγες εβδομάδες διέθετε αντίγραφα του Tiger Heli.

Σύμφωνα με τον υπεύθυνο, Robert Zengalli, ο λόγος αυτής της ανορθόδοξης πώλησης, ήταν ότι τα επίσημα αντίγραφα είχαν τελειώσει.

Για να μην νομίζετε ότι αυτά γίνονται μόνο στην πατρίδα μας.

Τα προγράμματα των PC Engines και οι κονσόλες, είναι σχετικά δύσκολο να αποκτηθούν. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει μια μοναδική ευκαιρία για τους πειρατές, να αποκτήσουν μεγάλα κέρδη μέσα από τις υπέρογκες πωλήσεις που κάνουν.

Έχουν την δυνατότητα να πουλήσουν τα προγράμματά τους, σε οποιαδήποτε τιμή μπορούν να αντέξουν οι πιθανοί καταναλωτές. Και γιατί αυτό; Διότι λόγω της έλλειψης που υπάρχει από τα αυθεντικά, οι πειρατές έχουν πρακτικά το μονοπώλιο.

Η Nintendo λέει ότι θα κινήσει διαδικασίες, για όποιον αντιγράφει τις cartridges της. Μα όταν θα θελήσει να αντιμετωπίσει πραγματικά το πρόβλημα, θα δει κυριολεκτικά μπροστά της ένα μαμούθ. Οι περισσότεροι από τους πειρατές, εδρεύουν και εργάζονται σε σκοτεινά δωμάτια, του Hong Kong.

Θα μπορέσει άραγε να τα βγάλει πέρα μαζί τους;

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕΙΣ ΝΕΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΑΠΟ ΤΗΝ LASE...



— Η γνωστή εταιρία περιφερειακών και αναλωσίμων LASE, παρουσίασε μία καινούρια πρωτότυπη κονσόλα joystick, η οποία πέρα από τα πολλά φωτεινά σήματα κατεύθυνσης και fire διαθέτει και μία καινοτομία. Τα autofire είναι προγραμματιζόμενα ώστε οι gamers να πετύχουν τους επιθυμητούς ρυθμούς fire για μεγάλα σκορ. Η κονσόλα συνεργάζεται με όλους του τύπους υπολογιστών.

— Δύο δίσκοι από teflon λειτουργούν σαν περιστρεφόμενη βάση που μπορεί να σηκώσει ακόμα και μια βαριά τηλεόραση! Ένα πανέξυπνο ιταλικό προϊόν.

— Τέρμα στην ταλαιπωρία της αποθήκευσης δισκετών σε κουτιά και κουτάκια. Η "Tanker" προσφέρει πολύ μεγάλες χωρητικότητες (300 θέσεις), ξύλινη συρταρωτή κατασκευή με κλειδί και μεγάλη ευχρηστία.

— Ένα απλό καλώδιο SCART δίνει στους χρήστες του 6128, της Amiga και του ATARI ST τη δυνατότητα να συνδέσουν τον υπολογιστή τους με την τηλεόραση.

— Τέλος διατίθεται το αναλογικό joystick της Quick Shot για IBM και συμβατούς. Πέρα από τις κλασικές δυνατότητες, το joystick αυτό μετατρέπεται και σε mouse.



ΚΑΙ ΤΩΡΑ... SUMO!



Η γνωστή εταιρεία Microprose ανακοίνωσε την πρόθεσή της να κατασκευάσει ένα παιχνίδι που θα έχει σαν κύριο θέμα του τους πιο... πλαδαρούς παλαιστές που γνώρισε πότε ο κόσμος. Πρόκειται για την πάλη Sumo (πρόσφατα η τηλεόραση μετέδωσε κάποια στιγμιότυπα) όπου δύο τεράστιοι αντίπαλοι προσπαθούν να βγάλουν ο ένας τον άλλον έξω από ένα κύκλο. Το παιχνίδι θα ενσωματωθεί στη σειρά Oriental Games (που θα διατίθεται σύντομα) και θα περιλαμβάνει κι άλλες φιγούρες όπως ειδικούς του Kendo και του Kung Fu καθώς επίσης και τους φημισμένους μαχητές της Ταϋλάνδης. Το σλόγκαν με το οποίο συνοδεύεται η σειρά, σύμφωνα με δηλώσεις της Julia Coombes είναι: "Kick em where you can" (χτύπα τους όπου μπορείς)!! Let's ... Sumo, λοιπόν!

ΗΡΘΕ ΤΟ RACEMAKER



Ένα ακόμη joystick, που όμως δεν έχει σχέση με αυτά που έχουμε συνηθίσει, προστέθηκε στην ελληνική αγορά.

Το όνομα αυτού RACEMAKER κι αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι το επαναστατικό σχήμα του (πιλοτήριο αεροσκάφους!!).

Το συγκεκριμένο προϊόν της EUROMAX ELECTRONICS LTD. απευθύνεται κυρίως στους λάτρεις των FLIGHT & DRIVING simulations και υπόσχεται να προσθέσει μια νέα δόση ρεαλισμού στην οδήγηση της αγαπημένης σας porche ή στην εκτέλεση επικίνδυνων αποστολών πετώντας με το πάνοπλο F16!!

Το RACEMAKER είναι μία πολύ όμορφη και πρωτότυπη κατασκευή και πιστεύουμε πως οι τυχεροί gamers που θα το αποκτήσουν θα μείνουν πολύ ευχαριστημένοι.

Το RACEMAKER διατίθεται από την DELTA COMPUTERS, ΙΚΟΝΙΟΥ 10, ΤΗΛ: 8622657.

ΝΕΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ DELTA

Η Delta Computers, γνωστή στον χώρο σαν εισαγωγική εταιρία, αποφάσισε να στραφεί ολοκληρωτικά στην αγορά των παιχνιδιών. Όλο της το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην αντιπροσώπευση στην χώρα μας επώνυμων ξένων εταιριών από τον χώρο των games. Ήδη ανακοινώθηκε το κλείσιμο της συμφωνίας με τις εταιρίες software PSYGNOSIS, INTERCEPTOR και SCREEN 7. Ακόμη δύο από τα μεγαλύτερα ονόματα στον χώρο των joystick, την KONIX και την EUROMAX. Ο υπεύθυνος της εταιρίας κος Γιάννης Δελής μας υποσχέθηκε πως έπεται και συνέχεια με άλλα, τρανταχτά ονόματα.

Στόχος της εταιρίας είναι η καθιέρωσή της στον χώρο των games σαν μιας από τις σοβαρότερες αντιπροσωπείες. Η διακίνηση των προϊόντων της θα γίνεται μέσω της χονδρικής πώλησης σε ένα δίκτυο καταστημάτων σε όλη την Ελλάδα, ενώ υπάρχει και η σκέψη για τη δημιουργία ενός mail order συστήματος μελλοντικά. Ακόμη θα υπάρχει χώρος επίδειξης και εξυπηρέτησης πελατών ενώ στα συνεργαζόμενα καταστήματα θα μοιράζεται διαφημιστικό υλικό.

Το τηλέφωνο της Delta Computers είναι 8622657 και το fax 8649775.

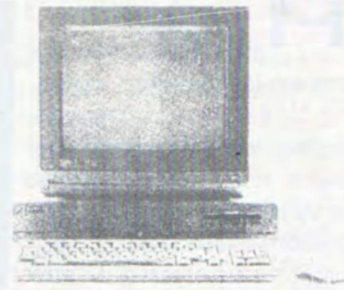
Η EASYTECH ΥΠΟ ΝΕΑ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

Η γνωστή σε όλους εταιρεία EASYTECH λειτουργεί από τον ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟ υπό νέα διεύθυνση. Ο υπεύθυνος της εταιρείας Κος Κώστας Διαουρής μας είπε ότι θα συνεχίσει το δημιουργικό έργο και την μέχρι τώρα ανοδική πορεία της εταιρείας. Μας υποσχέθηκε να μας παραχωρήσει σύντομα μια συνέντευξη γύρω από τον χώρο των μεταχειρισμένων υπολογιστών. Για όσους αναγνώστες δεν γνωρίζουν την "EASYTECH" τους πληροφορούμε ότι πρόκειται για μία εταιρεία με παράδοση στον χώρο των Ανταλλαγών Η/Υ και Περιφερειακών από το 1987. Η σωστή σχέση με τον πελάτη η άμεση παράδοση των μηχανημάτων σε συνάρτηση με τις πολύ χαμηλές τιμές και προσφορές κάνουν την EASYTECH κυριολεκτικά ασυναγώνιστη. Μέσα στους επόμενους μήνες πρόκειται να γίνει ακόμα μεγαλύτερη εταιρεία ανοίγοντας υποκατάστημα στην Θεσσαλονίκη για να εξυπηρετηθεί και η αγορά της Βόρειας Ελλάδας. Για όσους ενδιαφέρονται να αγοράσουν ένα καλομεταχειρισμένο υπολογιστή με τεχνική κάλυψη και βέβαια υποστήριξη ή για όσους θέλουν να ανταλλάξουν τον υπολογιστή τους ή περιφερειακά τους με κάτι καλύτερο τότε το τηλέφωνο της εταιρείας θα τους είναι χρήσιμο. Είναι το 6438784. Και φυσικά να περάσουν από τα κεντρικά γραφεία από τα οποία βρίσκονται στην οδό ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 στην ΛΕΩΦΟΡΟ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ. Το USER εύχεται καλή επιτυχία στον νέο ιδιοκτήτη της EASYTECH.



NEWS

ΟΙ Η/Υ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟΙ ΓΙΑ ΣΑΣ



Από μια πρόσφατη μελέτη που έγινε στο Πανεπιστήμιο του Νότιγχαμ, προέκυψε ότι η εξάρτηση από τους υπολογιστές μπορεί να αποδειχτεί θεραπευτική για άτομα που έχουν δυσκολία στην επικοινωνία με τους άλλους και γενικά υποφέρουν από προβλήματα ψυχολογικά και κοινωνικής ένταξης. Τα αποτελέσματα δημοσιεύτηκαν στο βιβλίο "Computer Addition?" που έγραψε η καθηγήτρια, Margaret Shotton. Η μελέτη ξεκίνησε με αρχικό στόχο να διαπιστωθεί αν και κατά πόσο η εξάρτηση από τους Η/Υ είναι επιβλαβής για την κοινωνική συμπεριφορά και ανάπτυξη. Εθελοντές που δέχτηκαν ότι εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τους υπολογιστές συγκρίθηκαν με άλλες ομάδες που απαρτίζονταν από μη εξαρτημένα άτομα καθώς και από ανθρώπους που δεν είχαν υπολογιστή. Όπως αναμενόταν, τα άτομα με εξάρτηση (συνήθως καλά μορφωμένοι άνδρες), σπαταλούσαν περισσότερο υπολογιστικό χρόνο από τους άλλους, αλλά βρέθηκε ότι προσπαθούσαν να αξιοποιήσουν την ώρα τους για εξερεύνηση και αυτομόρφωση (χωρίς όμως να έχουν συγκεκριμένους τελικούς στόχους στο μυαλό τους). Διεξοδικές αναλύσεις έδειξαν ότι οι άνθρωποι αυτοί είχαν ως επί το πλείστον άσχημη παιδική ηλικία, δεν μπόρεσαν να δημιουργήσουν ικανοποιητικές σχέσεις και επαφές και έτειναν να γίνουν αντιδραστικοί χαρακτήρες. Πάντως αρκετοί από τους εθελοντές αισθάνονταν αρκετά ευχαριστημένοι από την εξάρτησή που τους (!) και ένιωθαν ότι τα πλεονεκτήματα πους πρόσφερε η χρήση υπολογιστών υπερκάλυπταν τις αρνητικές επιπτώσεις. Οι περισσότεροι διεύρυναν τον κοινωνικό τους κύκλο, κέρδισαν σε εμπιστοσύνη και σεβασμό και βελτίωσαν τις επαγγελματικές τους προοπτικές. Το τελικό συμπέρασμα είναι ότι οι υπολογιστές προσφέρουν μια διέξοδο στη νοημοσύνη υψηλού επιπέδου, στην περιέργεια και στην πρωτοτυπία.

SCHNEIDER EURO PC II

Η καινούργια έκδοση του EURO PC της SCHNEIDER κυκλοφορεί τώρα στην Ελλάδα με αυξημένη μνήμη RAM στα 768 KB και με δυνατότητα σύνδεσης μαθηματικού επεξεργαστή.

Ως γνωστό ο EURO PC διαθέτει επεξεργαστή 8088 στα 10MHz, κάρτες γραφικών Hercules και CGA, μια παράλληλη και μια σειριακή έξοδο, δισκέττα 3 1/2 και πληκτρολόγιο συμβατό με AT.

Ακόμα, υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης σκληρού δίσκου 20MB, mouse και joystick.

Κατά το 1989 ο EURO PC αποδείχτηκε ένα από τα δημοφιλή συμβατά στην κατηγορία του κυρίως λόγω της αξιοπιστίας του, και της φιλικότητας του μηχανήματος προς τον χρήστη σε συνδυασμό με την ποιότητά του και της προσιτής τιμής του.

Η πορεία του EURO PC II αναμένεται ότι θα είναι εξ' ίσου επιτυχής τον καινούργιο χρόνο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην COM QUEST AEBE, τηλ.: 9028-336 Λεωφ. Συγγρού 3, που αντιπροσωπεύει αποκλειστικά την SCHNEIDER στην Ελλάδα.

ΕΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ...

Η αμερικανικη εταιρεια Practical Solutions κατασκευασε ενα νεο ποντικι, που βασιζεται σ εναν 8-bit CMOS επεξεργαστη που τρεχει στα 12MHz. Τα βασικα του χαρακτηριστικα ειναι οτι λειτουργει οχι με καλώδιο αλλα με υπερυθρες ακτινες και οτι συνεργαζεται χωρις προβλημα με Macintosh Plus, SE και II, με ολα τα μοντελα της Amiga και με τη σειρα ST της ATARI! Η διακριτοτητα φτανει τα 200 dpi και η ταχυτητα τα 60 εκατοστα ανα δευτερολεπτο. Το ποντικι τροφοδοτειται απο 2 μπαταριες και περιεχει κυκλώματα χαμηλης καταναλωσης ισχυος που ενεργοποιουνται μετα απο 2 λεπτα ηρεμιας. Επισης μετα απο 10 λεπτα το ποντικι κλειενι μονο του την τροφοδοσια! Η τιμη του στην Αμερικη ειναι 150 δολλαρια.

ΚΑΘΟΣΑΣΤΕ ΑΝΑΠΑΥΤΙΚΑ; ΑΝ ΝΑΙ, ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΜΑΣΤΕ



Είναι η καινούρια τρέλα! Είναι αυτό που ονειρευόμασταν....
Και όμως έγινε πραγματικότητα. Λέγονται εξομοιωτές και ως προς το αγγλικότερο: Multi Systems και κάνουν τα πάντα (μόνο καφέ δεν ψήνουν...)

Εκτός από την βασική μονάδα που είναι η κονσόλα παιξίματος, οι καινούριες τρελές αυτές παιχνιδομηχανές της KONIX αποτελούνται από μια δυναμική (αλλά και αναπαυτική) καρέκλα και μια μεγάλη ποικιλία πρόσθετων αξεσουάρ, τα οποία έχουν την δυνατότητα να τα κάνουν όλα......

Είναι ο πιο καινούριος και μοντέρνος τρόπος διασκέδασης.

Το Multi System υπάρχει σε πολλές παραλλαγές και κοστίζει γύρω στις 220 λίρες στην Αγγλία (κάπου 59.000 δρχ.) για την καρέκλα και άλλα τόσα για την βασική μονάδα.

Έφτασε στα αυτιά μας ότι στην Ελλάδα θα καταφτάσουν μέσα στο 1990. Αναμείνατε λοιπόν......

Η βασική κονσόλα θα ανταγωνίζεται τις Sega Megadrive και θα συνεργάζεται επίσης με 16-bit τεχνολογία και με PC Engines.

Η κονσόλα της Konix έχει έναν επεξεργαστή 8086, που είναι αφιερωμένος, σε περιστροφές, γραφικά και ήχο.

Η Konix έχει αρχίσει να πουλάει τις παιχνιδομηχανές της από τα περασμένα Χριστούγεννα στην Αγγλία. Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι θα πωλούνται όλα τα περιφερειακά μαζί. Αυτά δεν τα έχουν στα χέρια τους ούτε και οι ίδιοι οι κατασκευαστές των εξομοιωτών.

Οι τροποποιήσεις που αναμένεται να γίνουν ακόμη στο σύστημα Konix περιλαμβάνουν και επανασχεδίαση της μονάδας ελέγχου. Προς το παρόν δεν έχουν καταφέρει να φτιάξουν αυτό που πολλοί παίκτες θα ήθελαν να έχουν στα χέρια τους. Ένα σφυρί για να ξεσπούν στην παιχνιδομηχανή όταν μετά από πολλές ώρες παιχνίδι βρίσκονται σε κατάσταση απόγνωσης!! Θα υπάρξουν επίσης και ορισμένα προβλήματα όσον αφορά την έκδοση του όλου συστήματος...

Προς το παρόν υπάρχει πρόβλημα με την βάση της καρέκλας που όπως κινείται κοντά στο πάτωμα, είναι πολύ επικίνδυνο να το ξύνει... Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει ότι θα ξυπνήσετε όποιον κοιμάται στο κάτω πάτωμα και ότι θα χαλάσετε τα παρκέ της μητέρας σας...

Το δεύτερο μάλλον αντιμετωπίζεται. Αλλά όσον αφορά το πρώτο, αν αυτός που κοιμάται είναι ο πατέρας σας ή ο σκύλος του σπιτιού σας, όπως και να έχει, το αποτέλεσμα θα είναι να ξυπνήσει και η υπόλοιπη γειτονιά... Και τότε πώς θα τα βγάλετε πέρα;..... Όλα αυτά θα πρέπει να ξεπεραστούν πριν από την τελική έκδοση του προϊόντος και την κυκλοφορία του στην αγορά, έτσι ώστε να μην απογοητευτούν οι ενδεχόμενοι αγοραστές.

Η Konix έχει αρχίσει μια εντατική διαφημιστική καμπάνια, λίγο πριν από τα Χριστούγεννα, έτσι ώστε να κεντρίσει το ενδιαφέρον όλων, γύρω από τα Multi Systems και τα περιφερειακά τους.

Ήταν να χρησιμοποιηθεί το σλόγκαν "Κάντε εμπειρία την πραγματικότητα" σε όλη τη διαφημιστική εκστρατεία, αλλά λόγω των προβλημάτων της προσφοράς των προϊόντων, η καμπάνια έχει επανεξεταστεί και δεν θα βγει στο αέρα, πριν από το τέλος του χρόνου.

Ο Michael Baxter της Solution P.R. ο οποίος θα είναι υπεύθυνος της διανομής των Multi Systems της Konix, επιμένει ότι: "Δεκάδες χιλιάδες μονάδες είναι διαθέσιμες για να ικανοποιήσουν την ήδη υπάρχουσα καταναλωτική ζήτηση.

Οι ενδιαφερόμενοι είναι πληροφορημένοι για τις Multi Systems από πολλές διαφορετικές πηγές".

Ωστόσο, οι πωλήσεις αυτών των παιχνιδομηχανών, λόγω της μαζικής διαφημιστικής καμπάνιας που έχει γίνει στην Ευρώπη, από την τηλεόραση και τον Τύπο, θα απογειώσει την ζήτηση και η Konix (όπως είναι φυσικό), δεν έχει τηνν διάθεση να αφήσει τους καταναλωτές να περιμένουν για πολύ, μέχρι να βγουν τα προϊόντα της στη αγορά.........

ΑΝΟΙΞΕ ΤΩΡΑ ΤΟ 4ο MICROPOLIS



Ανοιξε τώρα και νέο MICROPOLIS στην Στουρνάρα 49. Το νέο αυτό computer shop έρχεται να συμπληρώσει την αλυσίδα καταστημάτων MICROPOLIS προσφέροντας ολοκληρωμένες λύσεις Μηχανογράφησης και παρουσιάζοντας μια μεγάλη ποικιλία προϊόντων καθώς και υπεύθυνη υποστήριξη στους πελάτες του.

Το νέο MICROPOLIS έχει μεγάλους άνετους και λειτουργικούς χώρους έκθεσης των μηχανημάτων. Σ' αυτό θα βρείτε τη γκάμα των προϊόντων AMSTRAD από τα μεγάλα συστήματα της σειράς PC-2000 τα PC-2386 και PC-2286, τα γνωστά και δημοφιλή PC-1640 και PC-1512 καθώς και τα Home της AMSTRAD CPC-6128 και 464 φυσικά τα Sinclair.

Το MICROPOLIS είναι επίσης εξουσιοδοτημένο κέντρο πωλήσεως του ΙΚΑΡΟΥ και διαθέτει όλα το μοντέλα του γρήγορου αυτού υπολογιστή του 386 TOWER που τρέχει στα 33MHz του PC/AT 286 καθώς και PC/XT TURBO στα 10MHz. Στο MICROPOLIS θα βρείτε επίσης και όποιον άλλο υπολογιστή θελήσετε και φυσικά μια μεγάλη γκάμα εκτυπωτών από τους απλούς Dot-matrix μέχρι και Lasers. Περιφερειακά, αναλώσιμα, και πολύ Software, και φυσικά τα καλύτερα και μεγαλύτερα ονόματα της παγκόσμιας αγοράς πληροφορικής σας περιμένουν τώρα στο ΜΕΓΑΛΟ MICROPOLIS της Silicon Valley της Αθήνας -την Στουρνάρη.

Και φυσικά εκεί σας περιμένουν οι άνθρωποι του MICROPOLIS που μοναδικός τους σκοπός είναι να σας εξυπηρετήσουν όσο το δυνατόν καλύτερα.

Τώρα λοιπόν οπουδήποτε και αν μένετε στην Αθήνα έχετε ένα MICROPOLIS κοντά σας. Τα 4 MICROPOLIS σας περιμένουν.

ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 3633357, 3640243, Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 3649188, 3649189, ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 8085858, ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 -Τηλ.: 4123694.

EXTRA TIME KICK OFF

Το Kick off είναι από τα καλύτερα football games και ίσως το καλύτερο παιχνίδι που κυκλοφόρησε μέχρι σήμερα. Χάρη λοιπόν σ' ένα Extra time disk μπορείτε να παίζετε περισσότερο.

Το Extra time disk σχεδιάστηκε για να προσφέρει περισσότερη δράση και συγκίνηση στους παίκτες.

Τα σουτ τώρα είναι πιο δυνατά, τα ψαλίδια εντυπωσιακά και οι τρίπλες ενισχυμένες.

Και γενικά το Kick off έγινε καλύτερο και θα σας καθηλώσει περισσότερες ώρες στις οθόνες των computer σας.

Υπάρχουν ακόμη τέσσερις τακτικές για να στήσετε τους παίκτες σας και πολλές εκλογές για διαφορετικό τερέν (λασπωμένο, βρεγμένο, σκληρό, και φυσικά κανονικό).

Έτσι λοιπόν ετοιμαστείτε να υποδεχτείτε το νέο Kick off και ανασκουμπωθείτε να αντιμετωπίσετε νέους διαιτητές, εύκολους και δύσκολους, νέα levels και...

Να μην σας τα πούμε όλα. Άλλωστε το Extra Time Kick off θα έρθει και στην Ελλάδα.

Στην Αγγλία κοστίζει 9.95 λίρες για ST και Amiga.

Στην Ελλάδα υπομονή, λίαν συντόμως θα μάθουμε.

LOCK AND LOAD

Μήπως ανησυχείς για την αύξηση των micro-κλοπών;
Μπορείς να αφήσεις τον micro σου χωρίς προστασία;



Μήπως βαρέθηκες να δανείζεις τον computer σου, σε φίλους, συγγενείς;

Τότε η Homeguard U.K. μπορεί να σου δώσει την τέλεια λύση στο πρόβλημα σου με το "Audio and Video Guard" αντικλεπτικό συναγερμό.

Αυτή η έξυπνη συσκευή σε βοηθάει να προστατέψεις όλα σου τα μηχανήματα, (micros, video, hifis) που είναι συνδεδεμένα με τη βασική μονάδα.

Η συσκευή αυτή χρησιμοποιεί μια ταινία ηλεκτρομαγνητικής αίσθησης η οποία ανακαλύπτει εάν υπάρχει ισχύς στο μηχάνημά σου το οποίο δεν είναι στην πρίζα ή αν το καλώδιο είναι κομμένο σε κάποιο σημείο.

NEWS

Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΩΝ 16 - ΜΠΙΤΩΝ

Οι κονσόλες της επόμενης γενιάς όπως αποκαλούνται, είναι διαθέσιμες στο εξωτερικό, σε χώρες όπως η Ιαπωνία και η Αμερική, εδώ και χρόνια......

Εμείς γιατί έχουμε μείνει ακόμα έξω από τα πράγματα; Δεν θα έπρεπε να έχουμε την δυνατότητα να απολαύσουμε τα καταπληκτικά γραφικά των 16 - μπίτων και να ακούσουμε τους αισθησιακούς ήχους των P.C. Engine και Sega Mega Drive?

Και για να κάνουμε τα πράγματα ακόμη χειρότερα, σας πληροφορούμε ότι η Αμερική και η Ιαπωνία, ήδη προετοιμάζονται να υποδεχτούν το επόμενο κύμα των παιχνιδομηχανών, ενώ εμείς εδώ στην χώρα μας δεν έχουμε δει ακόμα ούτε τις πρώτες.....



Η NEC έχει ήδη εισαγάγει στην αγορά την 16 - bit έκδοση των P.C. Engine και η SEGA εργάζεται πυρετωδώς πάνω σε μία CD-ROM για το Megadrive.

Αν και το υπάρχον Engine συνδέεται τεχνικά με ένα 8 - bit επεξεργαστή, συμπεριφέρεται σαν κάθε άλλη 16 - bit τη κονσόλα, λόγω της φαινομενικά υψηλής ποιότητας ήχου και εικόνας.

Μόνο το να σκέφτεσαι μια 16 - bit έκδοση στα χέρια σου, σε κάνει να χάνεις το μυαλό σου....

Η KONIX έχει υποσχεθεί μια 16 - bit κονσόλα μέσα στους επόμενους έξι μήνες (είδομεν.....).

Μην ανυσηχείτε φίλοι μου. Με τον καιρό αυτή η τεχνολογία για την οποία όλοι μιλούν και μας έχει πάρει τα μυαλά, θα ξεπεραστεί. Θα παλιώσει. Θα ξεφτίσει - πως το λένε τελικά....

Πάντως, είναι πάρα πολύ όμορφες μηχανές, αλλά σίγουρα μπορούν να γίνουν ακόμα καλύτερες.

Προβλέπουμε σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα, ότι οι υπάρχουσες μηχανές θα ξεπεραστούν (εδώ είμαστε και θα τα λέμε....).

Προς το παρόν δυστυχώς για τα Ελληνικά δεδομένα, η κατάσταση δεν αλλάζει.

Αν και οι Γιαπωνέζοι δεν παύουν να ενδιαφέρονται για την συνεχή προώθηση νέων προϊόντων, εμάς μας βλέπουν σαν μια πολύ μικρή αγορά, ανάξια να τους φέρει σημαντικά κέρδη.....

Προτιμούν να εξαγάγουν την τελευταία τεχνολογία τους στην Αμερική όπου υπάρχουν εκατοντάδες χιλιάδες ενδιαφερόμενοι καταναλωτές, γεγονός που κάνει την χώρα αυτή ελκυστική για εξαγωγές.

Ο μόνος τρόπος για να πάρουμε γρήγορα στην Ελλάδα την τελευταία τεχνολογία των 16 - bit παιχνιδομηχανών, είναι απλά, να πάμε εμείς να την πάρουμε από τους Ιάπωνες.

Και όταν λέμε εμείς, εννοώ, Ελληνικές δραστήριες εισαγωγικές εταιρείες.

Σαν να μας ήρθαν στα αυτιά μας κάτι τέτοιοι ψίθυροι!!

Για να δούμε...

ΑΝ

Εχετε κάποιο μικροϋπολογιστή τον οποίο χρησιμοποιείτε εδώ και αρκετό καιρό και ξέρετε όλα (ή σχεδόν όλα) τα «κόλπα» του

Η ιδέα να δουλέψετε για ένα νέο, δυναμικό και σύγχρονο περιοδικό πληροφορικής σας φαίνεται ελκυστική

Νομίζετε ότι χειρίζεστε καλά την ελληνική γλώσσα και μπορείτε να αναπτύξετε με ευχέρεια και άνεση κάποιο θέμα

Εχετε όρεξη, κέφι και μεράκι για τη δουλειά

Ξέρετε αγγλικά, έχετε κάμποσο ελεύθερο χρόνο και αρκετή δόση χιούμορ (κι ένας εκτυπωτής δεν θα έβλαπτε)

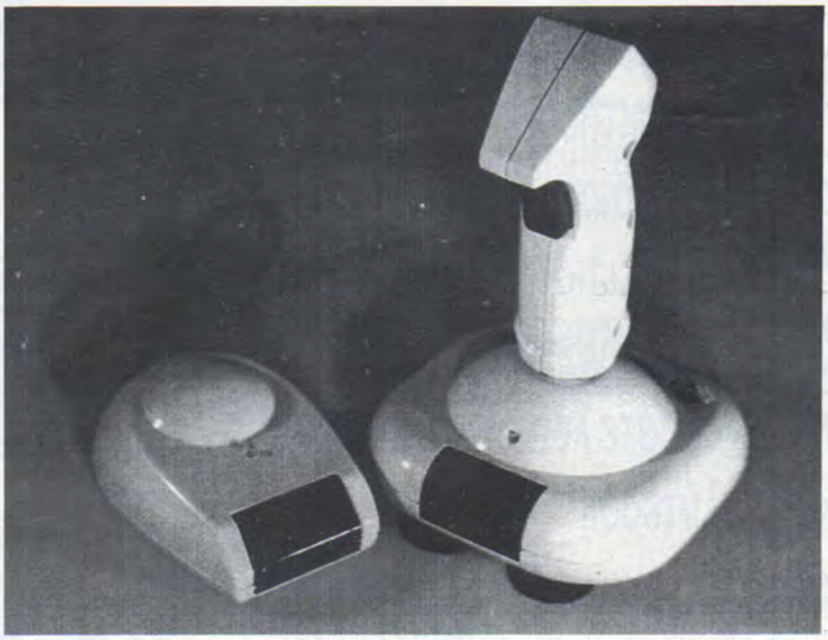
... Τότε το USER ενδιαφέρεται να συζητήσει μαζί σας την προοπτική μιας πιθανής συνεργασίας που – ποιός ξέρει – μπορεί να αποτελέσει και την αρχή μιας ανέλπιστης καριέρας! Ελπίζουμε ότι αυτή μας η πρόσκληση θα βρει θερμή ανταπόκριση και είμαστε πρόθυμοι και ανυπόμονοι να συζητήσουμε μαζί σας. Όσοι πιστοί τηλεφωνήστε στο:

8234209

CHALLENGER R/C

ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΠΟΥ ΖΗΤΑΝΕ ΚΑΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΕΝΑ ΚΟΙΝΟ JOUSTICK

Κάθε φορά που ήθελα να παίξω ένα παιχνίδι στην τηλεόραση (τα έγχρωμα monitors κοστίζουν ακόμα ακριβά) αντιμετώπιζα το ίδιο πρόβλημα: Η επιφάνεια του γραφείου είναι αρκετά ψηλά και θέβαια είναι φορτωμένη με τον υπολογιστή (1040 ST) τον εκτυπωτή και διάφορα άλλα αντικείμενα. Το αποτέλεσμα ήταν ότι από τη θέση μου δεν μπορούσα να δω ολόκληρη την οθόνη της τηλεόρασης και κατά συνέπεια δεν μπορούσα να απολαύσω το παιχνίδι με την άνεσή μου. Ίσως να μην αντιμετωπίζουν πολλοί χρήστες παρόμοιο πρόβλημα, αλλά η ζωή σίγουρα θα ήταν πιο εύκολη αν έλειπαν διάφοροι περιορισμοί που μας επιβάλλονται με τον ένα ή τον άλλο τρόπο (διαστάσεις μηχανημάτων, διαμόρφωση χώρου, μήκος καλωδίων κλπ.).



Το CHALLENGER R/C έρχεται να απελευθερώσει το χρήστη από τέτοιου είδους εμπόδια. Η μυστηριώδης συντομογραφία R/C δεν σημαίνει τίποτε άλλο από Remote Control. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να κάθεστε σε αρκετή απόσταση από τον υπολογιστή σας και να παίζετε τα παιχνίδια της αρεσκείας σας, χωρίς τη μεσολάβηση καλωδίων!

Ας ξεκινήσουμε όμως από την αρχή για να βάλουμε τα πράγματα σε κάποια σειρά. Το CHALLENGER R/C είναι το πρώτο και μοναδικό μέχρι στιγμής (απ' όσο γνωρίζουμε) joystick στην ελληνική αγορά που χρησιμοποιεί την τεχνολογία των υπέρυθρων ακτίνων. Περιέχεται σε μια καλή, συμπαγή συσκευασία που περιέχει τρία κομμάτια: Το καθεαυτό joystick, το δέκτη υπέρυθρων ακτίνων και μία... θεντούζα για την περίπτωση που θα χαλάσει κάποια από τις ήδη υπάρχουσες. Για να λειτουργήσει ο όλος μηχανισμός πρέπει να συνδέσετε το δέκτη υπέρυθρων (που το σχήμα του θυμίζει έντονα mouse) στη θύρα joystick του υπολογιστή σας και να μετακινήσετε το διακόπτη στη θέση ON (αφού θέβαια πρώτα έχετε τοποθετήσει τρεις κοινές μπαταρίες 1.5 Volt στην ειδική υποδοχή που υπάρχει πιο κάτω). Στη συνέχεια είστε ελεύθερος να μετακινηθείτε σε οποιαδήποτε θέση θέλετε σε σχέση με τον υπολογιστή και να κάνετε τους χειρισμούς σας από απόσταση και υπό γωνία 45 μοιρών το πολύ. Μόνη απαίτηση είναι να υπάρχει οπτική επαφή μεταξύ πομπού και δέκτη, δηλαδή να μην παρεμβάλλεται κανένα αντικείμενο ανάμεσά τους. Η πράξη δείχνει ότι αυτό δύσκολα θα μπορούσε να σας δημιουργήσει πρόβλημα. Όσο για την απόσταση δεν πρέπει να ανησυχείτε γιατί το CHALLENGER μπορεί να λειτουργήσει από τόσο μακριά που δεν βλέπετε πλέον τις λεπτομέρειες στην οθόνη! Κι όχι μόνο αυτό, αλλά εθεάθησαν φανατικοί game players, καθισμένοι σε καρέκλα στο πεζοδρόμιο έξω από τη βιτρίνα γνωστού computer shop, να παίζουν παιχνίδι που έτρεχε σε υπολογιστή που βρισκόταν μέσα στο κατάστημα!!!

Πέρα από την πρωτοποριακή οπωσδήποτε χρήση των υπέρυθρων ακτίνων προσφέρεται στο χρήστη μια σειρά από άλλες ευκολίες όπως: Εργονομικά σχεδιασμένος μοχλός για καλύτερους χειρισμούς και ευελιξία στις κινήσεις, δύο κουμπιά fire (στον αντίχειρα και στο δείκτη) που παρέχουν ευχέρεια επιλογής, έξι μικροδιακόπτες (τέσσερις στην κίνηση και από ένας στο κάθε fire button), διακόπτης ON-OFF για auto-fire και διακόπτης επιλογής ανάμεσα σε τρεις διαφορετικές ταχύτητες autofire!! Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα τροφοδοσίας του joystick με ρεύμα μέσω μετασχηματιστή 4.5 Volts.

Από αισθητική τώρα άποψη, το μοντέρνο design και οι απαλές γραμμές του joystick (που προκαλούν μια «διαστημική» αίσθηση) σε συνδυασμό με το ανοιχτό γκρίζο χρώμα του δίνουν στην όλη κατασκευή έναν αέρα πολυτέλειας και υπεροχής.

Τέλος, πρέπει να πούμε ότι κάθε στιγμή χρήσης του CHALLENGER ήταν σκέτη απόλαυση, ενώ ταυτόχρονα έδειξε ικανοποιητική ανθεκτικότητα στις περιπτώσεις... μη ευγενικής μεταχείρισης.

Βέβαια, μετά απ' όλα αυτά θα περιμένετε με αγωνία να μάθετε την τιμή, η οποία είναι πραγματικά λίγο τσουχτερή (10500 μαζί με το ΦΠΑ). Όμως, η αγορά αυτή αξίζει τα λεφτά της, αν σκεφτεί κανείς τι παίρνει.

Εδώ πρέπει να συμπληρώσουμε ότι οι χρήστες των υπολογιστών AMSTRAD CPC 464/664/6128 δεν θα μπορέσουν να αποκτήσουν το CHALLENGER κι αυτό γιατί τα μηχανήματά τους (και μόνο) δεν δίνουν τα απαραίτητα 5 Volts στην έξοδο του joystick. Επίσης μέσα στη συσκευασία υπάρχει μία προειδοποίηση που λέει ότι μπορεί οι υπέρυθρες ακτίνες του joystick να εμφανίσουν αλληλεπίδραση με την τηλεόραση, αλλά αυτό είναι πολύ απίθανο να συμβεί και στα τεστ δεν παρατηρήθηκε κανένα απολύτως πρόβλημα (χρησιμοποιήθηκε μια B & O). Εξάλλου μπορεί εύκολα κάποιος να καλύψει το δέκτη υπέρυθρων της τηλεόρασης.

Κλείνοντας την παρουσίαση αυτή, καταλήγουμε ότι το CHALLENGER άφησε άριστες εντυπώσεις από κάθε άποψη και οπωσδήποτε το συνιστούμε ανεπιφύλακτα, τόσο για την υψηλή ποιότητα σχεδίασης και κατασκευής όσο και για την καλή σχέση τιμής/απόδοσης.

ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΚΙΟΛΑΣ ΤΕΥΧΟΥΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΜΑΣ, ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ Η ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΥΛΗΣ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΔΩΡΑ ΜΕΓΑΛΗΣ ΑΞΙΑΣ.

Το USER είναι το περιοδικό που έρχεται δυναμικά να κατακτήσει την Ελληνική αγορά, με υψηλή ποιότητα έκδοσης και επίκαιρη ύλη.

Δεν θα πάψει ποτέ να εξελίσσεται και αυτό θα γίνει και μέσω της δικής σας βοήθειας.

Χρειαζόμαστε λοιπόν και τη δική σας γνώμη για να γινόμαστε διαρκώς καλύτεροι.

Κύριο μέλημά μας είναι να παρέχουμε στους αναγνώστες μας, ακριβώς το περιοδικό το οποίο θέλουν να διαβάζουν.

Βοηθήστε μας λοιπόν, συμπληρώνοντας το παρακάτω ερωτηματολόγιο και ταχυδρομώντας το στη διεύθυνση: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε. για το περιοδικό USER, Δεληγιάννη 24, Τ.Κ.: 106-82, Αθήνα.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΠΡΩΤΟΙ ΤΥΧΕΡΟΙ, ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΑΝΑΜΕΣΑ Σ' ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΤΕΙΛΟΥΝ ΑΠΑΝΤΗΜΕΝΟ ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ, ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΤΟΥΣ ΑΞΙΑΣ 10.000 ΔΡΧ. Ο ΚΑΘΕΝΑΣ.



ΣΤΟΝ ΣΩΣΤΟ Δ ΡΟΜΟ

ΕΛΑΤΕ ΣΤΗΝ KLS, ΣΤΗΝ ΓΝΩΣΤΗ ΣΑΣ ΕΤΑΙΡΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΨΟΓΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

ΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΠΩΣ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΩΣ ΛΟΓΙΑ, ΤΟΤΕ ΔΕΝ ΣΑΣ ΜΕΝΕΙ ΠΑΡΑ ΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕΤΕ HOT LINE: 5239744

Ή ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ΝΑ ΤΟ ΣΥΖΗΤΗΣΟΥΜΕ

ΕΙΜΑΣΤΕ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟΙ!
ΚΙ ΟΤΑΝ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ, ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ ΑΠΟΘΗΚΗΣ!

K L S

ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

ΟΜΟΝΟΙΑΣ 10, 4ος ΟΡΟΦΟΣ

Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ GEM

ΜΕΡΟΣ Ι

ΤΟΥ **Ν. ΓΚΛΙΑΤΗ**

Στα άρθρα που θα ακολουθήσουν σε αυτή τη στήλη του περιοδικού θα γίνει μια συνοπτική παρουσίαση της γλώσσας προγραμματισμού C σαν απαραίτητο εργαλείο για τα επόμενα άρθρα που θα καλύψουν το πολύ διαδεδομένο και αγαπητό από τους χρήστες των προσωπικών υπολογιστών λειτουργικό σύστημα GEM.

Στη συνέχεια αυτών των παρουσιάσεων θα αποκαλύψουμε τα "κρυφά σημεία" των αγαπημένων σας προσωπικών υπολογιστών ATARI ST-AMIGA και PC.

Θα προσπαθήσουμε να αποκαλύψουμε τα μυστικά αυτών των υπολογιστών και να απομυθοποιήσουμε την πολυπλοκότητά τους.

ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΤΟ HARDWARE ΣΑΝ ΑΛΛΗΛΕΝΔΕΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Η πολυπλοκότητα των προγραμμάτων αυξάνει σαν αποτέλεσμα των όλο και πιο γρήγορα αυξανόμενων απαιτήσεων των χρηστών. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα την ανάπτυξη μιας μεγάλης ερευνητικής δραστηριότητας γύρω από την επιστήμη του προγραμματισμού, μια επιστήμη που προσπαθεί να υλοποιήσει αποδοτικά τα αποτελέσματα της θεωρίας των αλγορίθμων. Εδώ θα πρέπει να δώσουμε έμφαση στη διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στις έννοιες αλγόριθμος και πρόγραμμα.

Χωρίς να μπούμε σε επιστημονικούς όρους και προσπαθώντας να κρατήσουμε το ύφος αυτών των άρθρων σε ένα επίπεδο κατανοητό από το μέσο αναγνώστη, θα μπορούσαμε να πούμε ότι:

ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ΕΙΝΑΙ Η ΜΕΘΟΔΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΤΡΟΠΟΥ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΕΝΟΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ

Έτσι, ο αλγόριθμος είναι άμεσα συνδεδεμένος με τη μαθηματική ανάλυση του προβλήματος και αυτός που τον διατυπώνει είναι υποχρεωμένος να τον τεκμηριώσει με μαθηματικές μεθόδους αποδεικνύοντας:

Την ορθότητά του και την πολυπλοκότητά του.

Τι είναι όμως το πρόγραμμα; Το πρόγραμμα είναι ο τυπικός τρόπος κωδικοποίησης ενός αλγορίθμου ακολουθώντας αυστηρά τους συντακτικούς, γραμματικούς και λεκτικούς κανόνες που καθορίζονται από κάποια συγκεκριμένη γλώσσα.

Ο προγραμματιστής, πέρα από τη γνώση της γλώσσας πρέπει να λαμβάνει υπόψη του τις ιδιαιτερότητες του συγκεκριμένου υπολογιστή στον οποίο θα «τρέξει» το πρόγραμμα.

Εάν λάβει αυτά τα στοιχεία υπόψη του καταφέρνει να γράψει ένα αποδοτικό ως προς την ταχύτητα πρόγραμμα που όμως έχει το μειονέκτημα να μην μεταφέρεται αυτούσιο σε άλλον υπολογιστή. Η αποδοτικότητα και πολυπλοκότητα των αλγορίθμων και των προγραμμάτων ιστορικά λειτούργησε σαν θετική ανάδραση στην ανάπτυξη του Hardware των υπολογιστικών μηχανών. Έτσι σήμερα έχουμε μηχανήματα με πολύ δυνατούς επεξεργαστές όπως 8086, 80286, 80386, 68020, RISC, ακόμα και TRANSPUTERS. Και για να βελτιωθεί η ταχύτητά τους αλλά και η φιλικότητά τους απόκτησαν και άλλες ιδιότητες όπως: Δυνατότητα ήχου, καλών γραφικών, επικοινωνίας κ.λπ.

Ο επεξεργαστής τώρα, δεν είναι επιφορτισμένος με λειτουργίες όπως ο ήχος, τα γραφικά, ο έλεγχος του πληκτρολογίου και του MOUSE ούτε καν με τις παραδοσιακές λειτουργίες όπως ο χειρισμός του δίσκου, του εκτυπωτή και της σειριακής θύρας επικοινωνίας. Τα καθήκοντά του περιορίζονται στο να συντονίζει τη λειτουργία των περιφερειακών ολοκληρωμένων και στην εκτέλεση του βασικού προγράμματος επεξεργασίας των δεδομένων.

Οι γλώσσες προγραμματισμού λοιπόν και οι απαιτήσεις των χρηστών σε ταχύτητα, πολυπλοκότητα και φιλικότητα, είδαμε ότι επηρέασαν την αρχιτεκτονική των προσωπικών υπολογιστών. Η σχέση όμως αυτή είναι αμφίδρομη.

Η εξέλιξη του Hardware έκανε αναγκαία τη δημιουργία προγραμματιστικών εργαλείων που να

C

μπορούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητές του.

Η κατάληξη ήταν να δημιουργηθούν δυνατές γλώσσες προγραμματισμού αλλά και να επεκταθούν παράλληλα οι δυνατότητες των ήδη υπαρχόντων γλωσσών. Στις παραδοσιακές γλώσσες, όπως η PASCAL, η FORTRAN και η BASIC, δόθηκαν έξτρα δυνατότητες και το σύνολο των εντολών τους επεκτάθηκε ώστε να χειρίζονται πιο αποδοτικά το υπάρχον Hardware.

Η ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ C

Ενα άμεσο αποτέλεσμα της ανάπτυξης των υπολογιστικών συστημάτων αλλά και της αναγκαιότητας του προγραμματισμού των συστημάτων αυτών είναι και η γέννηση της γλώσσας C.

Ιστορικά, ο ορισμός της γλώσσας C αποδίδεται στους KERNINGHAN και RICHIE.

Η C είναι μια λιτή γλώσσα όσο και το όνομά της, που συνδυάζει την ταχύτητα και δύναμη της ASSEMBLY με τη φιλικότητα και την ευελιξία μιας γλώσσας ανωτέρου επιπέδου και τις αρχές του δομημένου προγραμματισμού.

Είναι μια γλώσσα που αναπτύχθηκε με σκοπό να υποστηρίξει το λεγόμενο SYSTEM PROGRAMMING (προγραμματισμός συστημάτων). Μεγάλα κομμάτια από ισχυρά λειτουργικά συστήματα έχουν γραφτεί σε C όπως για παράδειγμα μερικές εκδόσεις του UNIX.

Πολλά από τα πιο επιτυχημένα εμπορικά προγράμματα είναι γραμμένα σε C.

Σε C είναι γραμμένα επίσης ισχυρά προγράμματα εξομοίωσης, CAD, CAM, CIM.

Πολλά καλά παιχνίδια με ποιοτικό ήχο και γραφικά έχουν γραφτεί σε C.

Αυτό που θα διαπιστώσει ο κάθε προγραμματιστής που θα μάθει αυτή τη γλώσσα είναι πως υπάρχει διάχυτη η ιδέα «ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΝΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ C». Η C μας δίνει τη δυνατότητα να προγραμματίσουμε και το πιο κρυφό BIT του υπολογιστή μας. Είναι η γλώσσα που μιλάει κατ' ευθείαν στο Hardware. Όμως την ελευθερία αυτή που μας παρέχει η γλώσσα πρέπει πάντα να την χαλιναγωγούμε. Όταν χρησιμοποιούμε την C δεν πρέπει τίποτα να το αφήνουμε στην τύχη.

Συχνά λέγεται ότι η C είναι μια γλώσσα φτιαγμένη για αυτούς που πειραματίζονται πολύ, αλλά αναγκάζονται να κάνουν reset πολύ συχνά.

Προσοχή λοιπόν!! Το πιο εύκολο πράγμα χρησιμοποιώντας την C είναι να «ρίξουμε τον υπολογιστή μας». Μπορούμε ακόμα και να γράψουμε σε μια δισκετία που είναι «WRITE PROTECTED» (προστατευμένη από εγγραφή).

Γι' αυτούς που θα αποφασίσουν να πειραματιστούν με αυτή τη γλώσσα υπάρχουν τρεις βασικοί κανόνες που πρέπει να ακολουθηθούν:

1. Να κάνετε αντίγραφο της δουλειάς σας πολύ συχνά.
2. Να κάνετε αντίγραφο της δουλειάς σας πολύ συχνά.
3. Να κάνετε αντίγραφο της δουλειάς σας πολύ συχνά.

Και τέλος ο χρυσός κανόνας της C:

Έαν κάτι φαίνεται να μην λειτουργεί σωστά, φταίει πάντα ο προγραμματιστής...

Η γλώσσα C, όπως εξάλλου και κάθε γλώσσα προγραμματισμού, χαρακτηρίζεται από: α) Το αλφάβητό της. β)Το λεξιλόγιό της. γ) Τους κανόνες σύνταξής της.

Ο τρόπος με τον οποίο συνδυάζονται τα παραπάνω στοιχεία της γλώσσας ώστε να έχουμε ένα συντακτικά σωστό πρόγραμμα καθορίζεται από σχέσεις γραμμένες σε μια μορφή διεθνώς γνωστή σαν BNF. Τέτοια περιγραφή δεν θα κάνουμε, διότι είναι αδύνατο να κατανοηθεί από έναν αναγνώστη χωρίς το απαραίτητο επιστημονικό υπόβαθρο.

Όμως, θα προσπαθήσουμε να μάθουμε τη γλώσσα μέσα από μια πιο απλουστευμένη περιγραφή με πολλά παραδείγματα.

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΣΕ C

Για να γραψουμε ένα σωστό πρόγραμμα σε C και να το τρέξουμε, πρέπει:

α) Να γράψουμε σε μια αφηρημένη μορφή το τι θέλουμε να κάνουμε και πώς σκεπτόμαστε να το κάνουμε.

β) Να κωδικοποιήσουμε το α) σε C (δηλαδή να γράψουμε το πρόγραμμα) χρησιμοποιώντας έναν TEXT EDITOR.

γ) Να κάνουμε COMPILE το SOURCE πρόγραμμα, δηλαδή να το μεταφράσουμε από γλώσσα υψηλού επιπέδου που είναι, σε μια χαμηλότερη ενδιάμεση μορφή πιο κοντινή στη γλώσσα μηχανής. Στο βήμα αυτό, ο COMPILER θα έχει βρει όλα μας τα λάθη, που δεν ακολουθούν τους κανόνες σύνταξης της γλώσσας, τα οποία πρέπει να διορθώσουμε με τον TEXT EDITOR πριν προχωρήσουμε στο επόμενο βήμα.

Στο σημείο αυτό, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι τα λάθη που μας δίνει ο COMPILER της C, συχνά δε μας βοηθούν στο να εντοπίσουμε το πρόβλημα, γεγονός που προέρχεται από τη μεγάλη ελευθερία που μας παρέχει η γλώσσα.

Ένα μήνυμα σφάλματος, συχνά είναι παραπλανητικό και μόνο η εμπειρία μπορεί να μας οδηγήσει να το ανακαλύψουμε. Για παράδειγμα, ο COMPILER μπορεί να μας αναφέρει λάθος στη γραμμή 100 ενώ στην πραγματικότητα το λάθος να προέρχεται από τη γραμμή 70.

δ) Δίνουμε το αποτέλεσμα του COMPILER (που είναι κάποιο αρχείο) σε ένα άλλο πρόγραμμα που λέγεται LINKER. Σκοπός του LINKER είναι να ΣΥΝΔΥΑΣΕΙ όλα τα κομμάτια του προγράμματος, να τα συνδέσει με κομμάτια που τα έχουμε γράψει πριν από καιρό και τα έχουμε βάλει σε κάποια βιβλιοθήκη και τελικά να δημιουργήσει τον εκτελέσιμο κώδικα. Δηλαδή το πρόγραμμά μας σε BINARY (ΔΥΑΔΙΚΗ) μορφή που είναι αυτό και μόνο που καταλαβαίνει ο υπολογιστής μας.

ε) Τρέχουμε το πρόγραμμα. Προσπαθούμε να διαπιστώσουμε την ορθότητά του και αν χρειαστεί, επιστρέφουμε στο βήμα β) και σπανιότερα στο βήμα α).

Η ΥΛΗ ΠΟΥ ΘΑ ΚΑΛΥΦΘΕΙ ΣΤΟ ΜΕΡΟΣ II ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΘΕΜΑΤΑ ΟΠΩΣ:

Αρχίζοντας με την C. Η γενική μορφή ενός C προγράμματος. Τα πρώτα απλά προγραμματάκια και οι ρουτίνες εισόδου-εξόδου. Μέχρι τότε προμηθευτείτε έναν C COMPILER και LINKER, και ίσως και κάποια βιβλία για C που θα σας βοηθήσουν πολύ. Από τους πιο ειδικούς του είδους θα θέλαμε να ζητήσουμε συγνώμη για την απλότητα της παρουσίασης. Τα άρθρα αυτά θα απευθύνονται σε αναγνώστες που δεν είναι ειδικοί αλλά με μια μικρή εμπειρία προγραμματισμού. Σε καμιά περίπτωση όμως δεν θα χαμηλώσουμε πολύ το επίπεδο της παρουσίασης διότι πιστεύουμε ότι τα άρθρα αυτά μπορεί να μην είναι επιστημονικά, μπορούν όμως να είναι διδακτικά. Το περιοδικό είναι πρόθυμο να απαντήσει σε οποιαδήποτε απορία των αναγνωστών του, μέσα στα πλαίσια του διαθέσιμου χώρου.

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΑ 8 BIT

Με την πληθώρα των μηχανημάτων που κυκλοφορούν στην αγορά, τον καταιγισμό των προδιαγραφών και των δυνατοτήτων, που ο μέσος υποψήφιος αγοραστής κάποιου υπολογιστή σίγουρα μπερδεύεται και χάνεται μέσα στον κυκέωνα των διαφημίσεων. Γι' αυτό παρακάτω έχουμε συγκεντρώσει με περιεκτικότητα και συντομία, τα στοιχεία που αφορούν τους τρεις περισσότερο δημοφιλείς υπολογιστές στην κατηγορία των 32 και 16 bits. Έτσι, με μια ματιά μπορείτε να βρείτε τα στοιχεία που σας ενδιαφέρουν, να κάνετε συγκρίσεις και να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα.

32 BIT

ΤΙΜΗ Υπάρχουν πολλά μοντέλα που είναι διαθέσιμα και σε πολύ καλή τιμή, το φθηνότερο στην κατηγορία των 32 bit είναι το ARCHIMEDES A3000. Η τιμή της επίσημης αντιπροσωπίας είναι 220.000 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ. Περιλαμβάνει πληκτρολόγιο, mouse (ποντίκι) και disk drive που δέχεται δισκέτες των 3.5 ιντσών. Επίσης διατίθεται και το μοντέλο A310 που κοστίζει 275.000 δραχμές και δέχεται και PC emulator.

ΜΝΗΜΗ Για τον A3000 η μνήμη είναι 512Kbytes, ενώ για τον A3101 είναι 1Mbyte.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ Η καρδιά του Αρχιμήδη είναι μία 32-bit CPU, που ονομάζεται ARM και τρέχει στα 4MHz. Είναι κατασκευασμένη με τεχνολογία RISC (Reduced Instruction Set Computer - Υπολογιστής μειωμένου ρεπερτορίου εντολών).

ΑΝΑΛΥΣΗ Υψηλή ανάλυση οθόνη από 320 x 256 (μέχρι 256 χρώματα), έως 640 x 512 (μέχρι 16 χρώματα, αλλά χρειάζεστε ένα myltisync monitor).

ΧΡΩΜΑΤΑ Η παλέττα χρωμάτων διαθέτει μέχρι 4.096 διαφορετικά χρώματα.

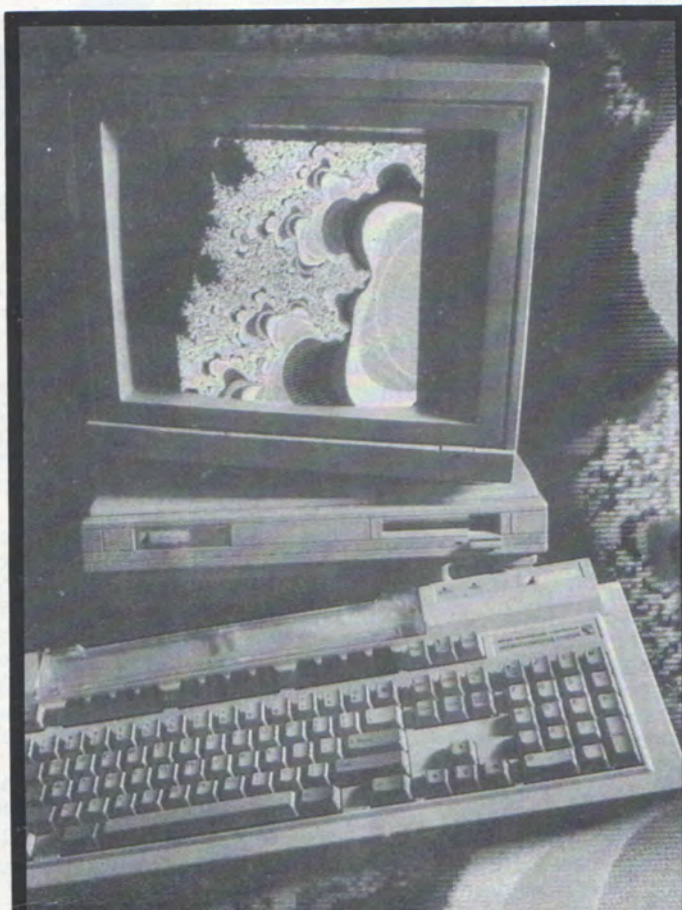
ΗΧΟΣ Διαθέτει 16 κανάλια ήχου (8 αριστερά και 8 δεξιά) καθώς και 6 σειρές οκτάβων, ένα πολύ καλό speaker που μπορεί να προσαρμοστεί και σε stereo αν βέβαια η έξοδος είναι η κατάλληλη. Απίθανα τσιπάκια ήχου και απεριόριστη ικανότητα σύνθεσης.

VIDEO Υπάρχει έξοδος για composite video και RGB, ενώ αντίθετα δεν υπάρχει έξοδος για τηλεόραση.

SOFTWARE FORMAT Οι δισκέτες είναι 3.5 ιντσών και μπορούν να φορμαριστούν σε χωρητικότητες άνω των 800Kbytes.

PORTS

1) 9-pin mouse socket,
2) 3,55mm stereo jack,
3) RS-423 σειριακή έξοδο,
4) έξοδο για εκτυπωτή συμβατή με Centronics,
5) I/O interface για προγράμματα που απαιτούν imput/output,
6) IEC 320 video έξοδο,
7) 64 way Din 41612 θύτα επέκτασης.



SOFTWARE Τα προγράμματα έχουν μπροστά τους πολύ δρόμο ακόμη, αλλά παρόλους τους υπολογισμούς τα παραπάνω ανατρέπονται από την εμφάνιση του μοντέλου A3000. Τα παιχνίδια είναι λίγα και καταπληκτικά, αλλά αυξάνονται συστηματικά. Επίσης, υπάρχουν πολλά επαγγελματικά πακέτα εφαρμογών, αρκετά προγράμματα με εξαιρετικά γραφικά καθώς επίσης και πολλά εντυπωσιακά μουσικά πακέτα.

Όσοι ενδιαφέρονται για περισσότερες λεπτομέρειες και πληροφορίες μπορούν να απευθύνονται στην αντιπροσωπεία της Acorn στην Ελλάδα: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ, ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 96, ΤΗΛ. 3607836.

16 BIT

Ένα καινούργιο μοντέλο αναμένεται να λανσάρει η εταιρεία με πολύ καλά βελτιωμένα γραφικά καθώς και μεγάλες δυνατότητες τη στιγμή που διαβάζετε τις γραμμές αυτές θα πρέπει ήδη να κυκλοφορεί στην αγορά.

ATARI ST

ΤΙΜΗ Η τιμή του μοντέλου 520STFM είναι 85.900 δραχμές, και του 1040STE (το νέο μοντέλο) 121.500 δρχ. Επίσης διατίθενται τα μεγαλύτερα μοντέλα, Mega 2 ST που κοστίζει 235.000 δραχμές και Mega 4 ST που κοστίζει 305.000 δραχμές. Όλα τα μοντέλα περιλαμβάνουν ενσωματωμένο disk drive διπλής όψης που δέχεται δισκέτες των 3.5 ιντσών. Επίσης στις τιμές προστίθεται ΦΠΑ 16%. Μπορείτε ακόμη να αγοράσετε χωριστά ασπρόμαυρη οθόνη SM124 (33.600) ή την έγχρωμη οθόνη SC1224 (67.500).

ΜΝΗΜΗ Το μοντέλο 520 ST έχει 512Kbytes, το 1040 ST 1Mbyte, το Mega 2 ST 2Mbytes και το Mega 4 ST 4Mbytes.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ Όλα τα μοντέλα της σειράς ST χρησιμοποιούν τον ισχυρό 16-bit 68000 της Motorola, που τρέχει στα 8MHz.

ΑΝΑΛΥΣΗ Υπάρχουν τρεις δυνατότητες: ανάλυση 640 x 400 με μονόχρωμη οθόνη, 640 x 200 με τέσσερα χρώματα και 320 x 200 με δεκαέξι χρώματα.

ΧΡΩΜΑΤΑ Διαθετει παλέτα 512 χρωμάτων.

ΗΧΟΣ Υπάρχει ειδική γεννήτρια ήχου της Yamaha που δίνει δυνατότητα για τρία ανεξάρτητα κανάλια ήχου (συν ένα λευκού θορύβου) και 8 οκτάβες που μπορείτε να τις ακούσετε διαμέσου της τηλεόρασης ή του monitor.

SOFTWARE FORMAT 3.5 ιντσών δισκέτα. Στο 520 γίνεται format στα 320K. Τα πιο πρόσφατα ποντέλα περιέχουν διπλής όψης drives, όμοια με τον 1040 στα οποία γίνεται format στα 720K.

PORTS

1) 5-Pin MIDI in και out,
2) RGB έξοδος,
3) Θύρα για σειριακό modem,
4) Υποδοχές για δύο mouse/joystick.
5) Δυνατότητα δεύτερου disk drive και σκληρού δίσκου.
6) Υποδοχή σύνδεσης με τηλεόραση (μόνο για τον 520STFM).





SOFTWARE Τα προγράμματα άρχισαν να αυξάνονται θεαματικά μέσα στο 1988. Τα περισσότερα 8-bit προγράμματα μετατρέπονται για τον ST και παρόλο που τα τσιπάκια του ήχου είναι σχετικά φτωχά σε απόδοση, σε σχέση με τον C64 και την AMIGA, ο ST τώρα κυριαρχεί στα μουσικά προγράμματα χάρη στα ενσωματωμένα MIDI ports.

Τα γραφικά του είναι πάρα πολύ καλά και γρήγορα και επιταχύνονται ακόμη περισσότερο με την προσθήκη ειδικού hardware (διάβαζε blitter). Όμως σίγουρα η αντιπροσωπεία είναι σε θέση να σας δώσει περισσότερες πληροφορίες: ΕΛΚΑΤ ΑΕ, ΣΟΛΩΝΟΣ 29, ΤΗΛ. 364719.

AMIGA

ΤΙΜΗ Αυτή τη στιγμή διατίθενται δύο βασικά μοντέλα: Η AMIGA A500 και η AMIGA A2000. Τιμές μπορείτε να μάθετε από την αντιπροσωπεία (MEMOX, Σεβαστουπόλεως 150, Αμπελόκηποι).

ΜΝΗΜΗ Το μοντέλο A500 έχει δυνατότητα μνήμης 512Kbytes και η A2000 1Mbyte.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ Έχει τον 16-bit Motorola 68000 στα 7.14 MHz. Ο επεξεργαστής τρέχει πιο αργά από τον ST αλλά τα γραφικά της είναι απίθανα.

ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ Περιλαμβάνει 4.096 χρώματα και αποχρώσεις.

ΗΧΟΣ Έχει 4 κανάλια ήχου με 9 οκτάβες και δυνατότητα υποδοχής stereo διαμέσου του monitor, της TV ή HI-FI συστημάτων.

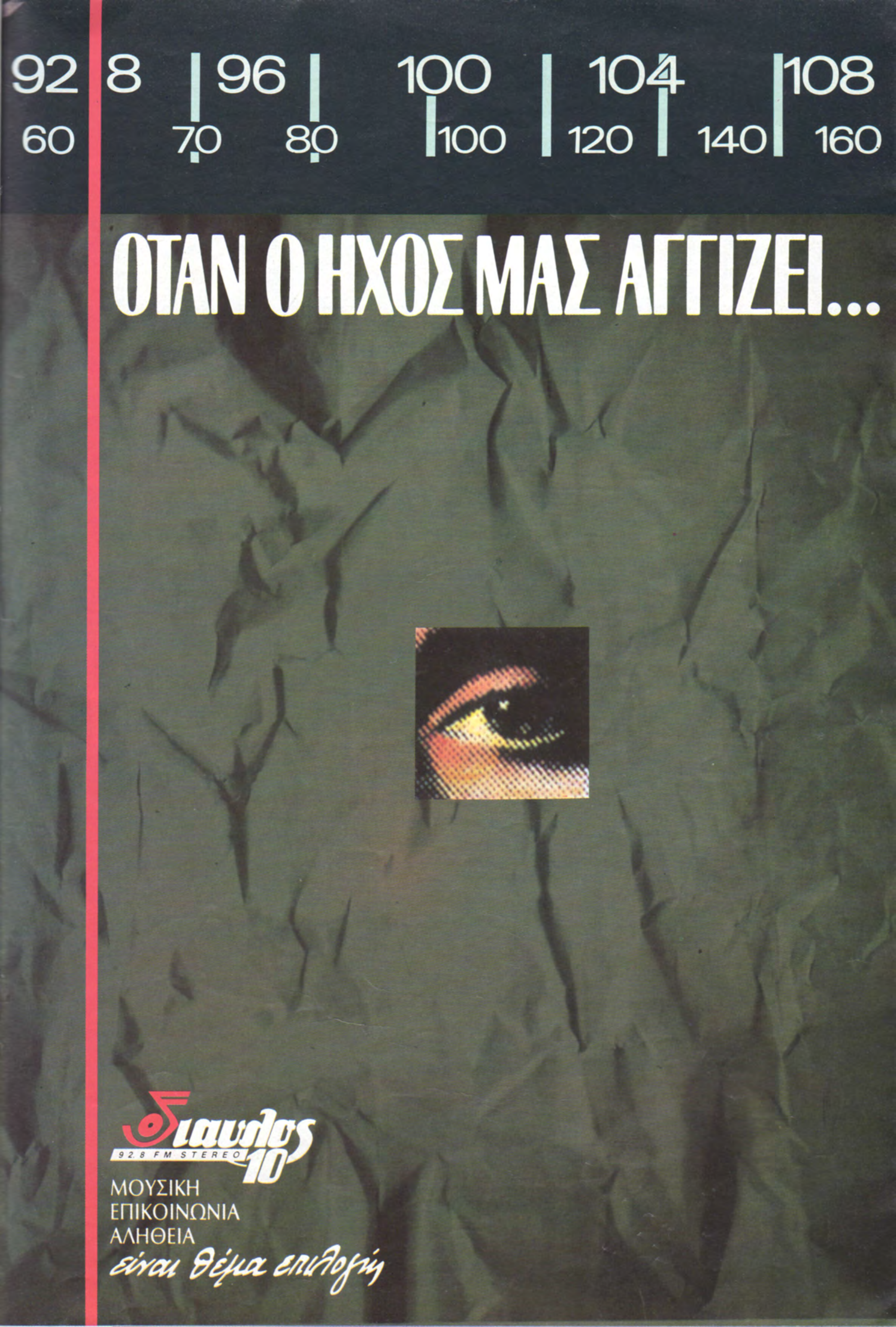
VIDEO 1) Δεν έχει έξοδο για TV αλλά το πρόβλημα λύνεται με την προσθήκη ενός modulator το οποίο συνήθως συμπεριλαμβάνεται.
2) Έχει RGB έξοδο.

SOFTWARE FORMAT Δισκέτες 3.5 ιντσών διπλής όψης. Format στα 880K.



POTS Θύρες ήχου δεξιά και αριστερά, δύο για joystick/mouse, σειριακή RS-232, παράλληλη έξοδος, RGB, συμπληρωματικό disk-drive, ασπρόμαυρο video, επέκταση bus. Ένα σοβαρό πρόβλημα για τους φίλους της μουσικής είναι ότι δεν έχει έξοδο MIDI.

SOFTWARE Πολλά από τα games είναι τώρα διαθέσιμα και για την AMIGA, αφού οι εταιρίες έχουν αρχίσει να τη στηρίζουν.


92 8 96 100 104 108
60 70 80 100 120 140 160
ΟΤΑΝ Ο ΗΧΟΣ ΜΑΣ ΑΓΓΙΖΕΙ...
Διαυλος
92.8 FM STEREO
10
ΜΟΥΣΙΚΗ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
ΑΛΗΘΕΙΑ
είναι θέμα επιλογής



SIM CITY

ΤΟΥ
Κ. ΒΡΟΥΛΑΚΗ

Καθώς ξεκινάει το πρόγραμμα σας δίνεται το δικαίωμα επιλογής: Αν θελετε να ξεκινήσετε με μία καινούργια πόλη ή να φορτώσετε μία ήδη έτοιμη και να διαλέξετε ένα καθορισμένο σενάριο. Αν θα ξεκινήσετε με μια καινούργια πόλη, σας δίνεται ένα μέρος στην οθόνη με τρεις επιλογές.

Το πρώτο LEVEL, το εύκολο με 20.000 δολλάρια.
Το δεύτερο, το μεσαίο με 10.000 δολλάρια.
Το τριτο, το δύσκολο με 5.000 δολλάρια.

Το όνομα της πόλης το καθορίζετε εσείς και ακόμα μπορείτε ν΄ αλλάξετε τον χάρτη που σας έχει δοθεί. Μόλις κάνετε την επιλογή σας, βγαίνετε σ΄ ένα MENU που περιλαμβάνει στοιχεία σχετικά με την περιοχή, όπως για την εγκληματικότητα, για τον πληθυσμό, για την ηλεκτρική ενέργεια, για την κατάσταση της αστυνομίας και άλλες λεπτομέρειες που βρίσκονται στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Στη δεξιά πλευρά της οθόνης υπάρχουν τα χρονικά περιθώρια και μερικά υπομενού, που αφού τα διαλέξετε σας δίνεται συγκριτικά η αύξηση του πληθυσμού, η οικονομία, τα εργοστάσια, και γενικά ότι αφορά μία πόλη. Από εδώ μπορείτε να φύγετε με την επιλογή "RETURN TO EDITOR" που σας επαναφέρει στον χάρτη.

Η κύρια εικόνα αποτελείται από τον χάρτη, και από 16 τετραγωνάκια που βρίσκονται στη δεξιά μεριά της οθόνης. Με τα τετραγωνάκια αυτά μπορείτε να κατασκευάσετε δρόμους, εργοστάσια πυρηνικά ή ηλεκτρικά, αεροδρόμια και άλλα. Με την επιλογή των δύο τελευταίων τετραγώνων επανέρχεστε στο προηγούμενο MENU. Καθώς κινείται το MOUSE στον χάρτη, μπορείτε να πάτε σε όποιο μέρος διαλέξετε και με τα τετραγωνάκια που βρίσκονται δεξιά να χτίσετε την πόλη. Μην κάνετε όμως σπατάλες, γιατί θα μείνετε σύντομα χωρίς λεφτά. Στο πάνω μέρος της οθόνης είναι το όνομα της πόλης, η ημερομηνία και τα χρήματα που σας απομένουν.

Με το δεξί κουμπί του MOUSE σας δίνονται μερικά PULL DOWN MENU. Με αυτές τις επιλογές μπορείτε να ξεκινήσετε μία καινούργια πόλη, να πάρετε κάποιο σενάριο, ακόμα και να τυπώσετε τον χάρτη της πόλης. Ακόμη μπορείτε ν΄ αλλάξετε την ταχύτητα του παιχνιδιού, και φυσικά να προκαλέσετε ότι καταστροφές θέλετε στην πόλη κάνοντας έτσι το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον. Η δεύτερη επιλογή που σας δίνεται αρχικά, δηλαδή να φορτώσετε μία ήδη έτοιμη πόλη, σας δίνει το δικαίωμα επιλογής ανάμεσα στις οκτώ πόλεις που αναλύονται με λεπτομέρεια στο σενάριο. Φυσικά όλες οι λειτουργίες που ανέφερα παραπάνω ισχύουν, επιτρέποντας έτσι να διαφοροποιείτε μία ήδη έτοιμη πόλη όπως εσείς θέλετε.

Στην επιλογή του σεναρίου, θα δείτε σε διαφορετικά χρονικά διαστήματα, την εμφάνιση ενός άλλου παραθύρου, απ΄ όπου μπορείτε ν΄ αυξήσετε την τιμή των taxi, το ποσοστό προσλήψεως των αστυνομικών, των πυροσβεστών, και γενικά έχετε τον συνοπτικό έλεγχο της πόλης. Μην το παρακάνετε όμως, γιατί θα έχετε συνέπειες.

Οπως καταλάβατε το SIM CITY είναι ένα CITY SIMULATION που θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη. Τα προβλήματα που θα συναντήσετε στο σενάριο και περιλαμβάνονται στη δισκέτα θα κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Το SIM CITY σίγουρα θα χρειαστείτε πολλές μέρες για να το μάθετε τέλεια χρησιμοποιώντας τις λειτουργίες που σας είπα πιο πάνω, με διάφορα συγκεκριμένα κλειδιά. Τα σενάρια των οκτώ πόλεων του SIM CITY, αναλύονται παρακάτω λεπτομερειακά.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ

Το σεναριο του SIM CITY, περιλαμβάνει αληθινά και υποθετικά προβλήματα. Τέτοιου ειδους καταστάσεις θα συναντήσετε στις οκτώ πόλεις φημισμένες και όχι, που περιέχονται στο προγραμμα. Η κάθε μια από αυτές περιέχει και διαφορετικά επιπεδα δυσκολιας. Μερικές απο αυτές βρίσκονται σε έξαρση και απο την στιγμή που θα ξεκινήσετε σας μενουν μόνο λιγα λεπτά για να σωσετε την πόλη.

Αλλα προβλήματα όμως, είναι περισσότερο μακροπρόθεσμα όπως η εγκληματικοτητα. Σκοπός σας είναι ν᾿ αντιμετωπισετε τα προβλήματα αυτά όσο καλύτερα γίνεται. Μετά από κάποιο χρονικό διάστημα, η πόλη με εκλογές αποφασίζει αν αξίζετε για κυβερνήτης. Εάν όλα πάνε καλά, θα σας δώσουν το κλειδι της πόλης, αν όχι θα σας πετάξουν απ᾿ έξω. Τώρα θα σας κάνω μια πιο λεπτομερέστερη περιγραφή για κάθε μια από τις πόλεις. Ακόμα πριν συνεχίσω θα ήθελα να σας πω ότι ο χρόνος και ο τόπος, είναι τελείως διαφορετικός από πόλη σε πόλη.

DULLSVILLE, USA
1900 - BOREDOM

Τα πράγματα δεν έχουν αλλάξει πολύ εδώ και εκατό χρόνια. Ετσι όλα γίνονται και πιο βαρετά και ο πληθυσμός της πόλης φεύγει. Οσοι έχουν μείνει δυσανασχετούν γι᾿ αυτή την κατάσταση, ζητώντας ριζικές αλλαγές. Μια απο αυτές τις αλλαγές είναι και η απόκτηση καινούργιου ηγέτη με νέες ιδέες, για να λύσει τα προβλήματα της πόλης. Πολλοί λένε ότι το DULLSVILLE, αυτή η μικρη πόλη μπορεί να γίνει μια νέα μεγαλυτερη πόλη με σωστό ηγέτη.

Οπως θα καταλάβατε δουλειά σας είναι να τα παίξετε όλα κορώνα-γράμματα, βάζοντας σε πράξη κάποια ιδέα σας κάνοντας αυτή την πόλη πρώτη στα μέσα του 21ου αιώνα.

Δυσκολία: Μικρή
Χρονικά όρια: 30 Χρόνια
Νικηφόρο αποτέλεσμα: να γίνει η πόλη Μητρόπολη.

SAN FRANCISCO,
CA 1906 EARTHQUAKE

Στην πόλη αυτή έγινε ένας τρομερός σεισμός που συγκλόνισε όχι μόνο τους ανθρώπους, αλλά και όλη την περιοχή που ζούσαν, προκαλώντας ανεπανόρθωτες ζημιές. Τα αποτελέσματα του σεισμού και η καταστροφή των σπιτιών δεν ήταν τόσο πολύ καταστροφικά, όσο η φωτιά που ξέσπασε και πήρε τεράστιες διαστάσεις. Θα σας πάρει πολλές ημέρες για να την ελέγξετε. 1500 άνθρωποι σκοτώθηκαν και χιλιάδες τραυματίες. Οπως καταλάβατε αρχικά, σκοπός είναι να σταματήσετε τη φωτιά, και ύστερα με κάποιο σχέδιο στρατηγικής, να ξαναχτίσετε την πόλη, και να την φέρετε στην αρχική της κατάσταση.

Δυσκολίες: πολύ μεγάλη
Χρονικά όρια: 5 χρόνια
Νικηφόρο αποτέλεσμα: να γίνει η πόλη Μητρόπολη.

HAMBURG, GERMANY
1944 - FIRE

Στο τέλος του Β᾿ Παγκόσμιου πολέμου μετά από μία αεροπορική επίθεση, το Αμβούργο έχει πιάσει φωτιά, με τεράστιες διαστάσεις, προκαλώντας μεγάλες απώλειες ανθρώπινου πληθυσμού. Ο πληθυσμός που κατοικεί στο κέντρο της πόλης κινδυνεύει περισσότερο. Αρχικά πρέπει να καταφέρετε με κάποιο τρόπο να σώσετε τους ανθρώπους αυτούς από το κέντρο, και ύστερα να απομονώσετε τη φωτιά και να ξαναχτίσετε την πόλη μετά τον πόλεμο. Κάτι που δεν σας είπα, είναι ότι ο έλεγχος της φωτιάς γίνεται καθώς η πόλη βομβαρδίζεται, κάνοντας έτσι το παιχνίδι αρκετά δύσκολο.

Δυσκολία: πολύ μεγάλη
Χρονικά όρια: 5 χρόνια
Νικηφόρο αποτέλεσμα: να γίνει πόλη Μητρόπολη.

BERN, SWITZERLAND
1965 - TRAFFIC

Εδώ θ᾿ αντιμετωπίσετε ένα πρόβλημα που υπάρχει στις περισσότερες μεγαλουπόλεις του κόσμου, (όπως και στην Αθήνα) το κυκλοφοριακό. Οι δρόμοι αρχίζουν μέρα με τη μέρα να γίνονται δύσκολοι στην συγκοινωνία, δημιουργώντας τρομερά κυκλοφοριακά προβλήματα. Ο πληθυσμός της πόλης απαιτεί, να κάνετε κάτι γι᾿ αυτό. Πολλά έχουν ειπωθεί για τη λύση της κυκλοφορίας, ένα απ᾿ αυτά είναι η αποκέντρωση, και η δημιουργία γεφυρών σε σημεία κλειδιά για την πόλη. Αυτά όμως απαιτούν μεγάλη ανακατανομή της περιοχής και τεράστια έργα.



Δυσκολία: μικρή
Χρονικά όρια: 10 χρόνια
Νικηφόρο αποτέλεσμα: λύση στο πρόβλημα της κυκλοφορίας.

TOKYO, JAPAN
1957 - MONSTER ATTACK

Εδώ το σενάριο είναι τελείως διαφορετικό από τις άλλες πόλεις. Το Tokyo, δέχεται επίθεση από ένα τέρας με τεράστιες διαστάσεις που σε κάθε του βήμα δημιουργεί ανεπανόρθωτες ζημιές σε έμψυχο και σε άψυχο υλικό. Σκοπός είναι να σκοτώσετε το τέρας και να φέρετε την πόλη στην αρχική της κατάσταση. Σ᾿ αυτή την πόλη δεν τα πήγα και τόσο καλά, αλλά κατάλαβα ότι για να νικηθεί το τέρας μάλλον πρέπει να οδηγηθεί προς τη θάλασσα, πράγμα που δεν τα κατάφερα γιατί ήταν αρκετά δύσκολο.

Δυσκολία: Αρκετή
Χρονικά όρια: 5 χρόνια
Νικηφόρο αποτέλεσμα: το σκορ να περάσει τον αριθμό 500.

DETROIT, MI
1972 - CRIME

Ενα από τα καθημερινά προβλήματα μιας συνηθισμένης πόλης είναι και η εγκληματικότητα. Στα μέσα του 1970 ο έλεγχος της θάλασσας, των εργοστασίων, και γενικά οποιωνδήποτε πλουτοπαραγωγικών πηγών, ελέγχεται από μια μικρή μειονότητα που καταδυναστεύει την πόλη, φέρνοντάς την σε μία εγκληματική έξαρση. Μεγάλη ανεργία με τεράστια πληθυσμιακά προβλήματα τροφής, κατοικίας αυξάνουν την εγκληματικότητα. Σκοπός σας είναι πρώτα ν᾿ αλλάξει χέρια ο έλεγχος της πόλης, και ύστερα να σταματήσετε την εγκληματικότητα.

Δυσκολία: Μεγάλη
Χρονικά όρια: 10 χρόνια
Νικηφόρο αποτέλεσμα: χαμηλή εγκληματικότητα.

BOSTON MA 2010
- NUCLEAR MELTDOWN

Οπως σας έχω πει και πιο πάνω ο χρόνος δεν είναι συγκεκριμένος, αλλά αλλάζει συνέχεια πηγαίνοντάς μας σε διαφορετικές χρονικές περιόδους. Ετσι βρισκόμαστε στο 2010 σε μία πόλη που βασίζεται αποκλειστικά στην πυρηνική ενέργεια. Ολα κινούνται απ᾿ αυτήν, με λίγα λόγια ελέγχεται απ᾿ αυτήν. Τα πυρηνικά απόβλητα αυξάνονται συνεχώς δημιουργώντας τρομερές συνέπειες στο περιβάλλον και στον ανθρώπινο πληθυσμό. Ολα αυτά όμως, πάλι ελέγχονται από τους ιδιοκτήτες αυτών των εργοστασίων που θέλοντας να κερδοσκοπούν όλο και περισσότερο δεν νοιάζονται για τίποτα και αμείλικτα συνεχίζουν το έργο τους.

Εδώ η αποστολή σας είναι πολύ δύσκολη, καθώς πρέπει να τους σταματήσετε, καταστρέφοντας τα πυρηνικά εργοστάσια αντικαθιστώντας τα με νέα πιο ασφαλή, και να επαναφέρετε το περιβάλλον στην αρχική του κατάσταση.

Δυσκολία: Μεγάλη



S I M C I T Y

Χρονικά όρια: 5 χρόνια

Νικηφόρο αποτέλεσμα: το σκορ να περάσει τον αριθμό 500.

RIO DE JANEIRO, BRAZIL 2047 - FLOOD

Στα μέσα του 21ου αιώνα οικολογικές αλλαγές συμβαίνουν με συνέπειες πλημμύρες και τεράστιες γεωτεκτονικές αλλαγές. Όλα αυτά οφείλονται στην αύξηση της θερμοκρασίας στις πολικές περιοχές λιώνοντας έτσι τεράστιες ποσότητες πάγου. Το RIO DE JANEIRO, είναι μία πόλη γεμάτη από πράσινο, όχι όμως με δέντρα με βαθιές ρίζες για να συγκρατούν το έδαφος. Όπως καταλάβατε είναι από τις πόλεις με τον άμεσο κίνδυνο για πλήρη καταστροφή σε περίπτωση πλημμύρας. Αυτό που έχετε να κάνετε είναι με κάθε τρόπο ν' αποτρέψετε τον κίνδυνο.

Δυσκολία: χαμηλή

Χρονικά όρια: 10 χρόνια

Νικηφόρο αποτέλεσμα: το σκορ να περάσει τον αριθμό 500

Σκέφτηκα ότι θα ήταν χρήσιμο να κάνω μια λεπτομερή ανάλυση για την λειτουργία, και την χρήση των δεκατεσσάρων κουτιών που βρίσκονται στη δεξιά μεριά της οθόνης. Είμαι σίγουρος ότι η ανάλυση αυτή θα σας φανεί χρήσιμη και θα σας βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση του παιχνιδιού.

BULLDOZER

Χρειάζεται για τον καθαρισμό των δασών, των δρόμων και γενικά ότι ενοχλεί την περιοχή. Η χρήση της είναι γενική. Η δημιουργία χώρου που μπορείτε να δημιουργήσετε με αυτή την επιλογή είναι σημαντική, γιατί θα μπορέσετε να τοποθετήσετε εργοστάσια, λιμάνια, αεροδρόμια. Το κόστος είναι 1 δολλάριο για κάθε τομέα που καθαρίζετε.

ROADS

Συνδέει αποκομμένες περιοχές. Οι στροφές και οι γωνίες γίνονται αυτόματα. Η γραμμή συνεχίζεται με το πάτημα του MOUSE. Προσέξτε γιατί αν κάνετε λάθος στην τοποθέτηση του δρόμου, πρέπει να πληρώσετε για την καταστροφή του και ύστερα να τον ξαναφτιάξετε. Ο δρόμος μπορεί να περάσει από τις POWER LINES μόνο από τη σωστή γωνία. Επίσης άμα φτιάξετε το δρόμο σε ποτάμι γίνονται γέφυρες. Το κόστος είναι 10 δολλάρια για κάθε τομέα και 50 δολλάρια για μια γέφυρα.

POWER LINES

Μεταφέρουν ηλεκτρική ενέργεια σε αποκομμένες περιοχές. Για να λειτουργήσει σωστά η πόλη πρέπει κάθε περιοχή να ενώνεται με αυτές. Η σύνδεση και οι γωνίες γίνονται αυτόματες. Η δημιουργία της γραμμής συνεχίζεται όσο έχουμε πατημένο το MOUSE. Οι POWER LINES δια μέσου νερού δεν πρέπει να έχουν γωνίες αλλά να είναι κάθετες ή οριζόντιες. Το κόστος είναι 5 δολλάρια για κάθε τομέα και 25 δολλάρια αν βρίσκονται στο νερό.

TRANSIT LINES

Μπαίνουν σε θέση κλειδιά για τη σωστή και ασφαλή διακίνηση των τρένων. Προσοχή στις διασταυρώσεις γραμμών τρένων με τους δρόμους. Η δημιουργία αυτών των γραμμών γίνονται με τον ίδιο τρόπο όπως και των POWER LINES.

Ακόμα μπορείτε μ' αυτές να κάνετε και γραμμές (TUNNEL) κάτω από το νερό. Εδώ πάλι δεν επιτρέπονται οι γωνίες, αλλά μόνο κάθετα ή οριζόντια. Το κόστος είναι 20 δολλάρια για κάθε τομέα και 100 δολλάρια αν βρίσκονται κάτω από το νερό.

PARUS

Μπορούν να τοποθετηθούν μόνο σε καθαρό έδαφος. PARUS με δάση και νερό ανεβάζουν το οικολογικό ποσοστό σας. Τα πάρκα μπορούν να καταστραφούν από μπουλντόζες αποκόβοντας πιθανή συνέχιση φωτιάς που έχει πιάσει σε δάσος. Η λειτουργία του είναι όπως στις άλλες. Το κόστος είναι 10 δολλάρια για κάθε τομέα.

RESIDENTIAL ZONES

Κτίζοντας σπίτια, σχολεία, νοσοκομεία και εκκλησίες, το κάθε σπίτι ή οτιδήποτε άλλο μπορεί να μετατραπεί από απλή κατοικία που ζει μόνο μια οικογένεια, σε ουρανοξύστες με πολλές οικογένειες. Το κόστος είναι 100 δολλάρια για κάθε τομέα. Όπως βλέπετε το κόστος είναι πολύ μεγάλο, γι' αυτό και κάθε φορά που θα κάνετε κάποια κίνηση πρέπει να τη σκεφτείτε καλά πρώτα.

COMMERCIAL ZONES

Χρησιμοποιούνται για πολλές χρήσεις ως καταστήματα, για πωλήσεις, βενζινάδικα ή parking. Υπάρχουν πολλά στάδια απ' όπου περνάνε αυτά τα μαγαζιά. Δηλαδή από την ημέρα που ιδρύθηκαν μέχρι την ημέρα που πτώχευσαν ή έγιναν υπερπολυτελείας καταστήματα. Αυτή η μεταβολή γίνεται όσο περνάει ο χρόνος. Το κόστος είναι 100 δολλάρια για κάθε τομέα.

INDUSTRIAL ZONES

Είναι η βαριά βιομηχανία με τεράστια παραγωγή προϊόντων. Υπάρχουν πολλά επίπεδα ανάπτυξης των εργοστασίων. Από μικρές αποθήκες που καταλήγουν σε τεράστιες βιομηχανίες. Το κόστος είναι 100 δολλάρια για κάθε τομέα.



ΤΙΤΛΟΣ	: SIM CITY
HOUSE	: IN FOGRAMES
FORMATS	: AMIGA, PC, C-64
ΤΙΜΗ	: 3500
TEST	: AMIGA

POLICE DEPARTMENTS

Όπως καταλάβατε πρόκειται για αστυνομικά τμήματα που ελέγχουν τη γύρω περιοχή. Τα τμήματα αυτά σε σωστή μέρη ελέγχουν την εγκληματικότητα, που όπως ξέρετε σε συγκεκριμένα σενάρια είναι και η μόνη λύση. Το κόστος είναι για κάθε τμήμα 500 δολλάρια.

S I M C I T Y

FIRE DEPARTMENT



Βοηθούν περιοχές με αυξημένες περιπτώσεις πυρκαγιών. Έτσι όπου εμφανίζονται φωτιές θα ήταν καλό να φτιάξετε κοντά ένα τέτοιο σταθμό. Έτσι θ' αποτρέψετε σοβαρές ζημιές. Η δύναμη της φωτιάς και ο χρόνος που θα κάνει να εξαπλωθεί εξαρτάται από το μέρος που πήρε φωτιά. Το κόστος είναι 500 δολλάρια για κάθε τμήμα.

STADIUMS

Πολύ χρήσιμα για την αύξηση του ηθικού της πόλης ιδίως όταν είναι αυτή πολύ μεγάλη. Τα στάδια είναι πολύ καλά γι' αυτό το λόγο που αναφέρω πιο πάνω, αλλά δημιουργούν κυκλοφοριακά προβλήματα. Πρέπει λοιπόν το μέρος που θα χτιστεί να είναι σε κατάλληλο δρόμο χωρίς κυκλοφοριακά προβλήματα. Το κόστος για το στάδιο είναι 3000 δολλάρια.

POWER PLANTS

Χωρίζονται σε πυρηνικά και σ' αυτά που λειτουργούν με άνθρακα. Τα πυρηνικά εργοστάσια είναι πιο παραγωγικά, και παράγουν υψηλότερη τάση, αλλά είναι επικίνδυνα και κοστίζουν παραπάνω. Αυτά με τον άνθρακα έχουν λιγότερη παραγωγή, αλλά ακίνδυνα και με λιγότερο κόστος.

Μια πόλη χρειάζεται τέτοιους σταθμούς γι' αυτό και η χρήση τους είναι απαραίτητη άσχετα με το μέγεθος της πόλης. Μην χρησιμοποιείτε πολλούς ηλεκτρονικούς σταθμούς τον ένα δίπλα στον άλλο. Το κόστος για την κατασκευή πυρηνικού εργοστασίου είναι 5000 δολλάρια και με άνθρακα 3000 δολλάρια.

SEA PORTS

Μεγαλώνουν την εξωτερική βιομηχανία, η χρήση τους σε μικρή πόλη είναι περιττή, αλλά σε μία μεγάλη πολύ απαραίτητη. Η τοποθέτηση του λιμανιού πρέπει να είναι σωστή γιατί αλλιώς θ' αποδειχτεί άχρηστο. Συνιστάται η τοποθέτηση του λιμανιού σε κόλπους. Το μέρος που θα μπει το λιμάνι πρέπει πρώτα να το έχετε περάσει με μπουλντόζα. Όταν το λιμάνι, μπει σε λειτουργία τότε θα δείτε πλοία στη θάλασσα. Το κόστος του λιμανιού είναι 5000 δολλάρια.

AIRPORTS

Χρήσιμο για μεταφορά πληθυσμού και προϊόντων, ιδίως σε μεγάλες πόλεις. Το εμπορικό κόστος θα είναι μεγάλο αν υπάρχει αεροδρόμιο. Το εμπορικό κόστος θα είναι μεγάλο αν υπάρχει αεροδρόμιο. Το αεροδρόμιο είναι μεγάλο και ακριβό, γι' αυτό και πρέπει να το χτίσετε μόνο όταν η πόλη το αντέχει. Ακόμα το μέρος που θα το χτίσετε έχει σημασία, γιατί υπάρχει κίνδυνος για αεροπορικό ατύχημα. Μόλις χτίσετε το αεροδρόμιο θα δείτε αεροπλάνα να κινούνται στον αέρα. Το κόστος είναι 10.000 δολλάρια.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ



ΣΙΓΟΥΡΑ ΤΟ SIM CITY συνδυάζοντας τα λεπτομερή γραφικά με το ομαλό scrolling και τα πολύ καλά ηχητικά εφέ, δημιουργεί το περιβάλλον μιας πραγματικής πόλης. Ακόμα οι τρόποι στρατηγικής που προσπαθείτε να χρησιμοποιήσετε είναι απεριόριστοι. Είναι ομολογουμένως αρκετά δύσκολο να δημιουργηθεί ατμόσφαιρα σ' ένα τέτοιου είδους παιχνίδι. Η συνεχής όμως δράση του, θα αφήνει σίγουρα αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Συνοψίζοντας λοιπόν, έχουμε ένα πολύ καλό SIMULATOR, λαμβάνοντας υπ' όψη μας ότι είναι το πρώτο του είδους του.



ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**93**



ΤΟΥ L. SODINI

Αγαπητοί φίλοι, αναγνώστες κι αναγνώστριες, σας καλοσωρίζω στις στήλες αυτές του περιοδικού μας, που σκοπό έχουν την ενημέρωσή σας, πάνω σε μουσικά θέματα των δύο υπολογιστών **Atari και Amiga.**

Θα προσπαθήσω όσο το δυνατόν απλούστερα και καλύτερα να σας κρατώ ενήμερους και να σας εξηγώ ορισμένα πράγματα γύρω από τη μουσική και την ηλεκτρονική ψηφιακή μουσική.

Πριν λίγο καιρό, ο υπεύθυνος του περιοδικού, μου ανέθεσε τη στήλη αυτή, την οποία δέχτηκα με πολλή ευχαρίστηση όντας μουσικός, και επίσης πιστεύοντας ότι κι η δικιά σας ανταπόκριση θά 'ναι μεγάλη. Έχω διαβάσει σε πολλά περιοδικά, διάφορα κείμενα και τεστ που έχουν γίνει σε μουσικά προγράμματα. Ίσως κάτι ανάλογο να έχει πέσει και στα δικά σας χέρια και ίσως να μη δώσατε σημασία, ή ακόμα και να μην καταλάβατε ορισμένα πράγματα. Σε μια τέτοια περίπτωση, όμως, το σφάλμα δεν θα ήταν δικό σας, αλλά της σύνταξης του κειμένου, ή του τρόπου που προσπάθησαν να σας το μεταβιβάσουν.

Γι' αυτό και εγώ προσπαθώντας να σας φέρω σε μια καλύτερη επαφή με τον κόσμο της ηλεκτρονικής μουσικής θα κάνω ότι είναι δυνατόν, να το πετύχω με τον απλούστερο τρόπο. Εγγύηση γι' αυτό αποτελεί η υποδομή που υπάρχει σε μουσικές και ηλεκτρονικές γνώσεις και φυσικά η παρακολούθηση της εξέλιξης της τεχνολογίας.

Απ' το πρώτο κιόλας τεύχος, θα ήθελα να μεταφερθούμε στον κόσμο της ηλεκτρονικής μουσικής κάνοντας συγχρόνως μια αναδρομή στα μουσικά όργανα των περασμένων δεκαετιών. Γιατί, ας μην γελιόμαστε φίλοι μου, το είδος αυτής της μουσικής ώρες-ώρες ξεπερνά και τη φαντασία του ίδιου του κατασκευαστή. Ας γυρίσουμε λοιπόν, πίσω στις δεκαετίες του '50 και του '60 τότε που μια ορχήστρα, θα μπορούσε να αποτελείται και από εκατό ακόμη άτομα. Φανταστείτε, λοιπόν, πόσο δαπανηρό θα ήταν κάτι τέτοιο, στη σημερινή μας εποχή, για έναν μουσικοσυνθέτη.

Πρέπει να ξέρουμε, ότι για να νοικιάσεις μια ορχήστρα σήμερα χρειάζεσαι από **1 εκατομμύριο έως και 10 εκατομμύρια** δραχμές. Εάν προσθέσουμε και τα έξοδα μιας ηχογράφησης σ' ένα στούντιο, που σύμ φωνα μ' επίσημες τιμές, η ώρα στοιχίζει από 3 έως 5 χιλιάδες δραχμές, καταλαβαίνετε λοιπόν, τι θα σήμαι νε κάτι τέτοιο. Το Lambada π.χ. θα χρειαζόταν τουλά χιστον 2 εκατομμύρια για να εκδοθεί.

Στη δεκαετία λοιπόν του 1960 οι εταιρίες μουσικώ οργάνων ήταν στις δόξες τους. Συγκεκριμένα δύο ιτα λικές εταιρείες τότε η Lem και η FarFisa κατασκεύα ζαν τα καλύτερα για την εποχή αρμόνια τα οποία απο τελούνταν από δεκάδες κουμπιά που στο πάτημ τους, άκουγες έναν χαρακτηριστικότατο θόρυβο πο πολλές φορές ήταν πιο δυνατός κι απ' τον ήχο τη μουσικής. Κι ερχόμαστε λίγο αργότερα που κατα σκευάστηκε το ηλεκτρονικό πιάνο, το πρώτο για την ε ποχή από την εταιρία Fender. Ήταν το μοντέλο **Fen der Rhodes.** Τα πλήκτρα του όπως ενός κανονικο πιάνου, το δε βάρος του εκατό κιλά! Τι εξέλιξη για τη εποχή εκείνη!

Κι ερχόμαστε τώρα στη δεκαετία του 1970 που πήρ τα πρωτεία η **Roland** φτιάχνοντας τα πρώτα της ψη φιακά κι όχι αναλογικά πια, μοντέλα, τα οποία επι κράτησαν για μια πενταετία.

Ήταν το **Juno 50** και το **Juno 60.** Ίσως κάποιοι απ σας, να θυμούνται, ότι τότε σε κάθε τραγούδι των **Ro ling Stones** ή σε κάθε συναυλία των **Deep Purple** τ δύο αυτά μηχανήματα, είχαν έναν ήχο ανεπανάληπτο Αφού μάλιστα ειπώθηκε τότε ότι αυτά τα μοντέλα θ κυριαρχούν για μια εικοσαετία τουλάχιστον.

Έφτασε ακόμα να συγκλονίσουν και τους κλασικού μουσικούς. Ας έρθουμε τώρα πιο πρόσφατα στη δε καετία του 1980. Εξορμά στην αγορά, μια εταιρία, **Yamaha**, που παρ' όλο που κατασκεύαζε μουσικά όρ γανα όπως κιθάρες και πιάνα, από το 1940 ήταν άγνω στη μέχρι τότε.

Η **Yamaha** λοιπόν, με τα καινούρια μοντέλα τη χτυπά την αγορά πουλώντας μηχανήματα ψηφιακή και πρωτοποριακής τεχνολογίας. Θα θεωρούσα καλ να σταματήσουμε λιγάκι την αναδρομή μας κάπου εδ για να προσθέσουμε και ν' αναπτύξουμε μερικά ενδια φέροντα θέματα. Οι κατασκευαστές όλων αυτών τω εταιριών που αναφέραμε μέχρι τώρα, αναρωτήθηκα αν θα μπορούσαν να κατασκευάσουν κάποιο μηχάνη μα, να μπορεί να μιξάρει δύο πληκτρολόγια ταυτόχρο να. Παίζοντας δηλαδή το ένα να μπορείς συγχρόνως ν ακούς και τον ήχο του άλλου.

Τελικά το κατάφεραν κι αυτό. Στα **synthesizers** προσθέθηκαν δύο πενταπολικά βίσματα που ονομά στηκαν midi (μουσικά περιφερειακά ψηφιακά όργα να).

Φαίνεται όμως ότι δεν αρκέστηκαν μόνο σ' αυτό κα πρόσθεσαν σε κάθε **synthesizer** κι από ένα κασετό φωνο, που ονομάστηκε sequencer. Φυσικά, μην πάει ο νους σας σε κανένα κασετόφωνο με κεφαλές και μο τέρ, αλλά είναι μια πλακέτα, στην οποία έχουν προσ θέσει μια μνήμη κι έναν επεξεργαστή, μοιράζοντα διάφορα κανάλια στην έξοδο. Όμως δεν σταμάτησα εκεί, οι κατασκευαστές. Σκέφτηκαν, λοιπόν, ότι εκα-

οντάδες χιλιάδες ήχοι του περιβάλλοντος, έμεναν α-εκμετάλλευτοι. Για να ηχογραφήσεις τέτοιον ήχο, αλιότερα, χρησιμοποιούσες ένα κασετόφωνο και τέ-ειωνες εκεί. Όμως, τώρα με τα sampler που κατα-κεύασαν, ακούγονται οι ήχοι αυτοί από τα **Keyboar-ds.**

Τώρα, κάλιστα μπορείς να πάρεις έναν σκύλο, να ον μαγνητοφωνήσεις και αμέσως μετά, ν' ακουστεί το αύγισμά του όχι πια από το στόμα του, αλλά από ένα πληκτρολόγιο. Αυτή η εφεύρεση, ήταν σίγουρα μια ε-πανάσταση, που είχε σαν αποτέλεσμα, τον ανταγωνι-σμό των εταιριών, για το ποιός θα φτιάξει το καλύτερο sampler, απ' το πιο μικρό, μέχρι το πιο επαγγελματι-κό. Οι ειδικοί πάντως, ισχυρίζονται ότι τα samplers θα επικρατήσουν για την επόμενη δεκαετία, που θα είναι αφιερωμένη, στους ψηφιακούς ήχους, παρμένους από το φυσικό περιβάλλον.

Εάν κάποιος από σας διέθετε 2 εκατομμύρια, θα μπορούσε να είχε στο σπίτι του, τη συμφωνική ορχή-στρα του Λονδίνου. Όμως κάτι τέτοιο θα ήταν πολύ δύσκολο νομίζω.

Με το sampler όμως, τα πράγματα απλουστεύονται. Απλώς αγοράζετε ένα εισιτήριο, για τη συναυλία παίρ-νοντας μαζί σας το Walkman σας και την ηχογραφείτε. Απολαμβάνετε όλο το πρόγραμμα και μόλις γυρίσετε σπίτι σας, περνάτε στο sampler, ότι ηχογραφήσατε. Έτσι καταφέρνετε να έχετε στο σπίτι σας, τη συμφω-νική του Λονδίνου, χωρίς να χρειάζεται να ξοδέψετε τα μαλλιά της κεφαλής σας.

Δεν ξέρω πόσοι από σας ασχολούνται με προγράμ-ματα μουσικής, αλλά θα ήθελα πάρα πολύ, να γνωρι-στούμε από κοντά, ν' ανταλλάξουμε ιδέες και γνώσεις και πιο πολύ να βοηθήσουμε εκείνους που μόλις τώρα αρχίζουν. Οι προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις μου είναι πάνω σε **Atari και Amiga.**

Επίσης, αν κάποιος από σας είναι χρήστης PC και ενδιαφερόταν να μάθει γι' ανάλογα προγράμματα πάνω σε PC, θα μπορούσε κάλιστα, να απευθυνθεί στο περιοδικό μας.

Εγώ πάντως, από την πλευρά μου θα κάνω ό,τι το δυνατόν καλύτερο για να σας ενημερώνω και λύνω τις απορίες σας. Θα ήθελα επίσης, να έχουμε και μια προ-σωπική επαφή ούτως ώστε να συζητάμε τα θέματα κα-λύτερα. Θα μπορούσατε να στείλετε τα γράμματά σας στο περιοδικό μας με κάθε σας απορία, θα δεχτούμε ακόμα και τις συμβουλές σας και την ανταλλαγή πλη-ροφοριών, επάνω σε υπολογιστές και προγράμματα.

Γράψτε λοιπόν στη διεύθυνση: **«ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚ-ΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΗΛΗ «MIDI ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ».**

Τέλος, θα ήθελα να σας τονίσω ότι το περιοδικό αυ-τό απευθύνεται στις ηλικίες από 10 χρονών ως 80 χρο-νών και φυσικά και στα δύο φύλα.

Θα ήθελα να ανανεώσουμε το ραντεβού μας για το επόμενο τεύχος και να ευχηθώ σε σας **καλή ανάγνω-ση** και στους παράγοντες του περιοδικού καλή επιτυ-χία.



HALL OF FAME

ΤΙΤΛΟΣ		ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
1	KICK OFF	ANCO
2	LARRY III	SIERRA
3	BATMAN	OCEAN
4	GHOULS' N' GHOSTS	US GOLD
5	DOUBLE DRAGON II	VIRGIN
6	GHOSTBUSTERS II	ACTIVISION
7	TURBO OUTRUN	US GOLD
8	BAAL	PSYGNOSIS
9	SUPER WONDER BOY	ACTIVISION
10	HARD DRIVIN'	DOMARK

USER

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ HALL OF FAME!

Συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το **τώρα** για να διαμορφώσετε **εσείς** τα TOP TEN του επόμενου μήνα!

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ:

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΠΙΘΑΝΟ Ν' ΑΓΟΡΑΣΩ

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΩ

- □ ATARI ST
- □ AMIGA
- □ PC
- □ AMSTRAD
- □ COMMODORE
- □ SPECTRUM

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .... **ΤΗΛ:** ....

GAME REVIEWS

Εγκαινιάζοντας την παρουσίαση των παιχνιδιών, που είναι η πιο μεγάλη και φιλόδοξη στήλη του περιοδικού, αφού αποτελεί τον κύριο κορμό του, θα αναφερθούμε σε μερικά βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε σχετικά με το στυλ των game reviews, όπως αυτά θα εμφανίζονται μέσα από τις σελίδες του USER.

Κατ' αρχήν τα τεστ των παιχνιδιών θα γίνονται σε όσο το δυνατόν περισσότερα διαφορετικά formats, για να ικανοποιούνται οι χρήστες όλων των υπολογιστών κατά τον καλύτερο τρόπο. Για το ίδιο παιχνίδι όμως θα γίνεται αναφορά σε άλλα formats, μόνο αν υπάρχουν σημαντικές διαφορές που να δικαιολογούν κάτι τέτοιο. Νομίζουμε ότι είναι αρκετά βαρετό να επαναλαμβάνουμε συνέχεια ότι τα γραφικά στο ST είναι καλύτερα απ' αυτά του Amstrad ή ότι ο ήχος της Amiga υπερτερεί του... Spectrum. Αυτά άλλωστε είναι ευνόητα και γνωστά σε όλους.

Κάθε παιχνίδι θα συνοδεύεται από δύο πίνακες. Ο πρώτος απ' αυτούς θα περιέχει τη βαθμολογία που βασίζεται σε μία κλίμακα με άριστα το 100. Θα βαθμολογούνται ορισμένα σταθερά χαρακτηριστικά, όπως γραφικά, κίνηση (animation), ήχος, ευκολία χειρισμού, πλοκή-υπόθεση (ειδικά για τα simulations θα βαθμολογείται η πιστότητα αναπαράστασης της πραγματικότητας), πακέτο (εμφάνιση και manual), αντοχή (διάρκεια ενδιαφέροντος) και αξία/τιμή (τι προσφέρει το παιχνίδι σε σχέση με τα χρήματα που πληρώνετε).

Ο γενικός τελικός βαθμός, δεν βγαίνει απαραίτητα (ή μάλλον δεν βγαίνει σχεδόν ποτέ) από τον μέσο όρο, αλλά από μία καθολική συνεκτίμηση της εντύπωσης που αφήνει το παιχνίδι. Ίσως θα πρέπει ο αναγνώστης, να δώσει τη δική του βαρύτητα στα επιμέρους στοιχεία που τον ενδιαφέρουν περισσότερο.

Ο δεύτερος πίνακας θα σας δίνει με μια ματιά όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού: τίτλο, software house, διαθέσιμα formats, τιμή καθώς και τον υπολογιστή στον οποίο έγινε το test. Εδώ να διευκρινίσουμε ότι οι τιμές που αναφέρονται περιλαμβάνουν το ΦΠΑ και είναι οι προτεινόμενες λιανικές τιμές των αντιπροσώπων (πράγμα που σημαίνει ότι σε κάποια μαγαζιά μπορεί να βρείτε διαφοροποιημένες τιμές).

Τέλος τα review θα συνοδεύονται από τα ειδικά σήματα που βλέπετε (το καθένα αντιστοιχεί σε κάποιον από τους πιο δημοφιλείς υπολογιστές που καλύπτει το USER), για να μπορείτε εύκολα και γρήγορα να εντοπίζετε αυτό που θέλετε. Κι αυτό ισχύει και για το υπόλοιπο περιοδικό.

ST USER

AMIGA USER

PC USER

AMSTRAD USER

USER C-64

USER SPECTRUM

NORTH AND SOUTH



Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, το τρένο συλλέγει χρήματα. Όταν συμπληρωθεί ένα ικανοποιητικό ποσό, κερδίζετε ένα στράτευμα το οποίο τοποθετείτε πάνω σε περιοχές που αναβοσβήνουν. Μετακινείτε τα στρατεύματα προσέχοντας να προστατεύετε κυρίως την σιδηροδρομική γραμμή και τα λιμάνια. Τυχαία γεγονότα μπορεί να επηρεάσουν την έκβαση του παιχνιδιού, όπως οι καταιγίδες και η άφιξη πλοίων στο λιμάνι μεταφέροντας στρατιώτες (εξαρτάται ποιος κατέχει το λιμάνι την συγκεκριμένη στιγμή).

Επιπλέον το North & South μπορεί να παιχτεί σαν στρατηγικό παιχνίδι, όπου η νίκη εξαρτάται από το πόσο καλά θα μπορέσετε ν' αμυνθείτε απέναντι στους εχθρούς σας, στα διάφορα arcade modes. Υπάρχουν 3 modes και απ' αυτά το πρώτο είναι και το πιο σημαντικό. Πρόκειται για το πεδίο της μάχης στο οποίο πρέπει να παλαίψετε σκληρά για να επιζήσετε. Συμβουλή: χρησιμοποιείστε πρώτα το ιππικό, μετά το κανόνι, και τέλος το πεζικό και συνεχίστε κυκλικά. Στο επόμενο mode πρέπει να κλέψετε χρήματα από τα εχθρικά τρένα.



ΕΜΦΥΛΙΟΣ-ΠΕΙΝΑ-ΔΙΧΑΣΜΟΣ. Όχι μην ανησυχείτε. Δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο στην χώρα μας. Απλώς πρόκειται για το πολύ όμορφο παιχνίδι της INFOGRAMES. Ο χώρος που εκτυλίσσεται το παιχνίδι είναι οι ΗΠΑ, ενώ χρονικά τοποθετείται στην εποχή του εμφυλίου πολέμου (1861-1864).

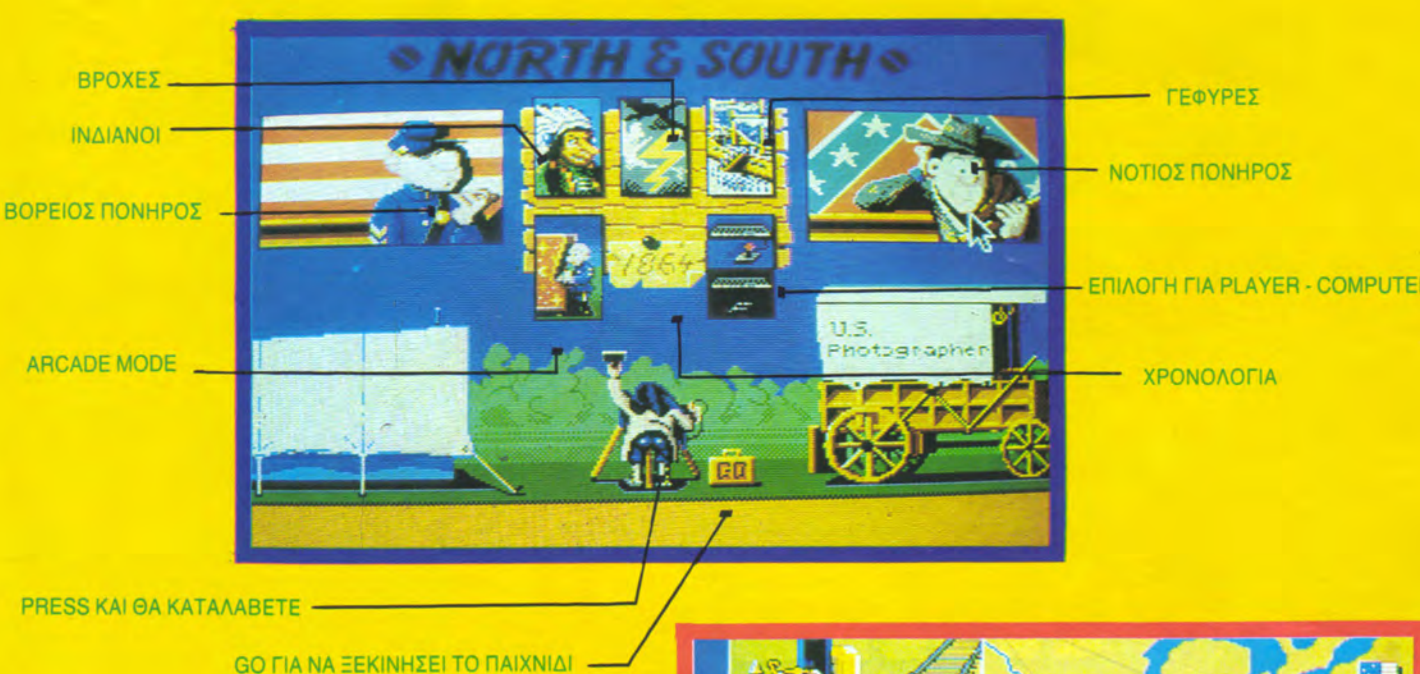
Στην αρχική οθόνη εμφανίζονται αρκετά από τα στοιχεία τα οποία θα χρησιμοποιήσουμε για την εξέλιξη του παιχνιδιού. GO και η συνέχεια επί της οθόνης. Βλέπουμε τον χάρτη της Αμερικής, και τις διάφορες θέσεις των αντιπάλων καθώς και τις δικές μας βέβαια.

Κατά μήκος του χάρτη ξεδιπλώνεται η σιδηροδρομική γραμμή. Το τρένο κινείται από την μια πόλη στην άλλη για συλλογή χρημάτων σε διάφορες χρονικές στιγμές. Στην οθόνη μας παρατηρούμε τις περιοχές, όπου είναι τοποθετημένοι οι στρατιώτες μας, να αναβοσβήνουν. Αν πατήσουμε το αριστερό κουμπί του mouse μια φορά, τότε παρατηρούμε ότι αναβοσβήνουν οι γύρω περιοχές, δηλαδή αυτές που μπορούμε να μετακινηθούμε, αν τοποθετήσουμε το βελάκι και κάνουμε click.



ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟΝ ΧΡΟΝΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΠΟΜΕΝΕΙ ΚΑΙ Η ΜΠΟΤΑ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΑΣΗ.

Σκαρφαλώνετε στο τέλος του τρένου και νικώντας τους διαδοχικούς αντιπάλους σας προσπαθήστε να φθάσετε στην αρχή του. Στο τελευταίο mode πρέπει να καταλάβετε το εχθρικό φρούριο. Είναι ένας αγώνας ενάντια στο χρόνο, μέχρι να φθάσετε στη σημαία. Ανάμεσα σ' εσάς και τη σημαία, υπάρχουν στρατιώτες που σάς ρίχνουν στιλέτα, παγίδες, συντρίμια, μέχρι και σκυλιά που σας επιτίθενται με μανία.

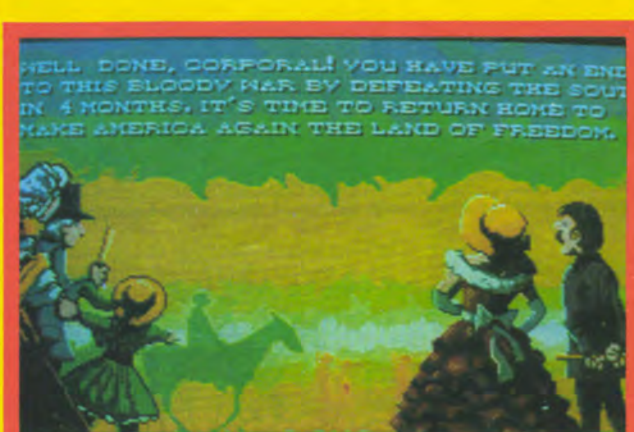


Φυσικά, στο παιχνίδι υπάρχει και δράση, η οποία είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητική: είναι διασκεδαστική. Τα κινούμενα σχέδια είναι καλοσχεδιασμένα και το animation είναι πολύ ρεαλιστικό. Ο ήχος είναι λίγο παράξενος αλλα υπέροχος. Το παιχνίδι συνδυάζει την στρατηγική και τη δράση. Με αντίπαλο τον υπολογιστή παίζετε αρκετά καλά. Είναι όμως πολύ καλύτερο αν υπάρχει ανταγωνισμός μεταξύ δύο παιχτών. Ένα παιχνίδι, με το οποίο ειλικρινά θα διασκεδάσετε, και δεν θα μετανιώσετε για την αγορά του.

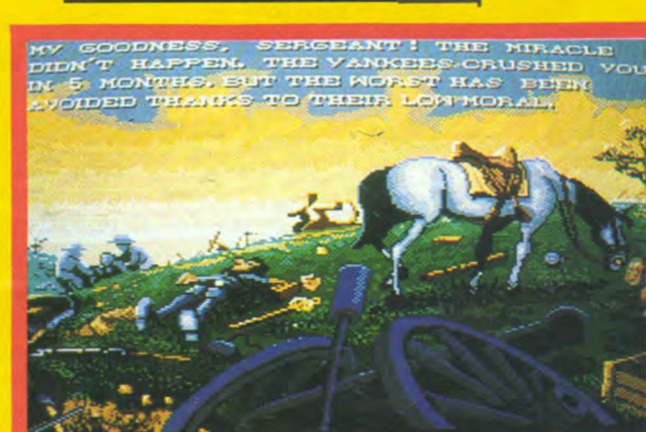


ΤΙΤΛΟΣ	: NORTH & SOUTH
HOUSE	: INFOGRAMES
FORMATS	: ST, AMIGA, PC
ΤΙΜΗ	: 3500
TEST	: AMIGA

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**84**



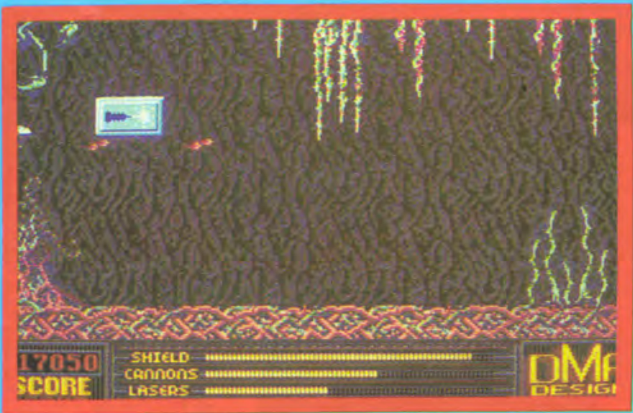
ΔΕΚΑΝΕΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΣ ΘΑΥΜΑΣΙΑ!
ΠΑΝΤΑ ΜΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΟΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΜΕ ΤΟ «HAPPY END»!



ΑΠΟ ΟΤΙ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΣΑΝ ΛΟΧΙΑΣ ΔΕΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΑΤΕ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ. ΜΗΝ ΑΠΕΛΠΙΖΕΣΤΕ ΟΜΩΣ. RESTART-GAME ΚΑΙ «ΑΑΑΕΕΡΑΑΑ»!

MENACE

Κάπου στο διάστημα, σ' έναν πολύ, μα πολύ μακρινό μας γαλαξία, βρίσκεται ένας από τους πιο παράξενους πλανήτες, ο πλανήτης *Draconia*.
Ο πλανήτης αυτός κατοικείται από πολλά ιδιόρυθμα, παράξενα και άκρως επικίνδυνα όντα. Η δημιουργία του *Draconia* διάρκεσε αιώνες και ήταν έμπνευση των έξι πιο ισχυρών και φοβερών διαστημικών αρχόντων που υπήρξαν στην ιστορία του διαστήματος. Οι πολλοί κακοί αυτοί άρχοντες, είχαν εξοριστεί από το δικό τους γαλαξία (ποιος ξέρει τις αταξίες θα έκαναν...) και στην συνέχεια λεηλάτησαν και κατέστρεψαν διάφορους πλανήτες, χρησιμοποιώντας τους κόσμους που είχαν ερημώσει και τις ανατριχιαστικές και αιμοσταγείς μορφές ζωής που είχαν δημιουργήσει, για να χτίσουν έναν πλανήτη γεμάτο φόβο και θάνατο... (σηκώθηκε η τρίχα μου να τα γράφω παιδιά!!). Όπως όλοι θα καταλάβατε αυτός ο τρομακτικός πλανήτης δεν είναι άλλος από τον *Draconia*.
Βλέποντας την κατάσταση που δημιουργείται στον *Draconia*, η Διαστημική Κυβερνητική Ομοσπονδία, πήρε την απόφαση να δοθεί ένα τέλος σ' αυτή την ιστορία. Υπήρχαν όμως και μερικά προβλήματα στην πραγματοποίηση αυτής της απόφασης. Όπως θα καταλαβαίνετε και εσείς, μια μεγάλης δύναμης εκστρατεία του στόλου μας, θα είχε πολύ μεγάλο κόστος για τον στόλο, γιατί οι πανούργοι δημιουργοί του *Draconia*, φρόντισαν πολύ καλά το αμυντικό σύστημα του πλανήτη και θα θυσιαζόντουσαν χιλιάδες ζωές άδικα. Τότε ξαφνικά ήρθε μια πολύ καλή ιδέα. Θα ήταν πολύ καλύτερα αν πήγαινε στον *Draconia* ένα μόνο μαχητικό σκάφος, που θα γλιστρούσε σιγά-σιγά και χωρίς να το πάρουν είδηση τα radar των έξι δυναστών.



Έτσι καταστρέφοντας τον *Draconia* θα υπάρξει εκδίκηση γι' αυτούς που έχασαν την ζωή τους εξαιτίας αυτού του πλανήτη. Ναι... έτσι πρέπει να γίνει. Το σκάφος που θα πάει στην αποστολή βρέθηκε, είναι ήδη έτοιμο και φυσικά ο ατρόμητος και αποφασισμένος πιλότος που θα το οδηγήσει είσαστε εσείς!!!
Η Ομοσπονδία όμως δεν πρόκειται να σας αφήσει έτσι. Ήδη υπάρχουν συγκεντρωμένες διάφορες πληροφορίες σχετικά με τον πλανήτη. Ακούστε λοιπόν — ή μάλλον διαβάστε... Ο *Draconia* αποτελείται από έξι ζώνες-περιοχές, που η κάθε μία απ' αυτές, έχει τον φρουρό της που βρίσκεται στο τέλος της κάθε περιοχής. Σκοτώνοντας λοιπόν έναν έναν τους φρουρούς (που δεν είναι καθόλου εμφανίσιμοι!!) το αμυντικό σύστημα του *Draconia* εξασθενεί.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με την σειρά. Για να φτάσετε στον πλανήτη, χωρίς να κινδυνέψετε να σας πάρουν είδηση, είσαστε κρυμμένοι μέσα σ' ένα γιγάντιο διαστημικό γυμνοσάλιαγκα (!!). Ελπίζουμε ο γυμνοσάλιαγκας να μην χρησιμοποιείται για πρακτική εξάσκηση στο σημάδι από τους φρουρούς του!! Φτάνοντας στον πλανήτη «στόχο» ανοίγει το τεράστιο στόμα του και βγαίνετε εσείς με το μικρό μαχητικό σας σκάφος. Από εδώ και πέρα, όλα εξαρτώνται από εσάς.





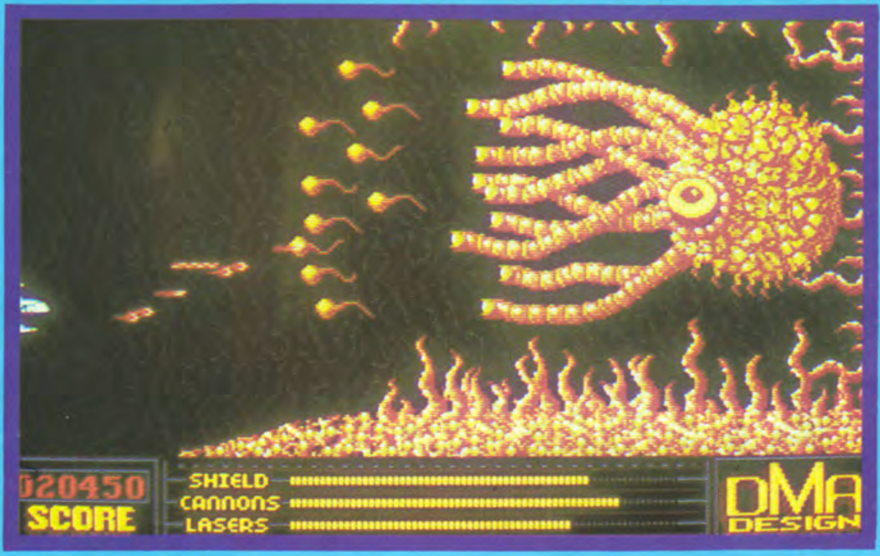
Για να παραμείνετε όμως ζωντανοί, και να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας χρειάζεστε φυσικά και κάποια όπλα. Ξεκινώντας την αποστολή σας, έχετε μόνο ένα όπλο τις διαστημικές σφαίρες, που είναι και άπειρες. Υπάρχει όμως ένας τρόπος για να αποκτήσετε και άλλα όπλα, αλλά και ασπίδες. Χτυπώντας μια ολόκληρη ομάδα από εχθρούς και σκοτώνοντας τους φυσικά όλους εμφανίζεται ένα «κουτάκι» που έχει μέσα του γραμμένο τον αριθμό 1000. Πηγαίνοντας πάνω στο κουτάκι παίρνουμε δηλαδή 1000 βαθμούς bonus. Αν τώρα, δεν πάμε απ' ευθείας πάνω του, αλλά αρχίσουμε και το πυροβολάμε εμφανίζονται μέσα του (ανά δύο κτυπήματα αλλάζει όπλο) οι εικόνες διαφόρων όπλων, που σίγουρα θα θέλατε πολύ να τ' αποκτήσετε. Αν για παράδειγμα χτυπήσετε με δύο σφαίρες το κουτάκι, θα εμφανιστεί η εικόνα του κανονιού. Προσέξτε όμως για να «γεμίσετε» το κανόνι θα χρειαστεί να βρείτε άλλο τέτοιο κουτάκι και να το ξαναχτυπήσετε (μην τα θέλετε όλα εύκολα!)

Tα υπόλοιπα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας είναι τα εξής:
Laser: Είναι ιδανικά για να καταστρέφετε ομάδες εχθρών, και για να σκοτώνετε τους φρουρούς.
Επιτάχυνση σκάφους: Όπως καταλάβατε, μ' αυτόν τον τρόπο μπορείτε ν' αυξήσετε την ταχύτητα του σκάφους σας και οι διάφορες μανούβρες σας θα γίνονται πιο εύκολα.
Πλάγια πυροβόλα: Μπορείτε να βάλετε μέχρι δύο απ' αυτά. Είναι πολύ χρήσιμα, όταν θα αρχίσετε να περικυκλώνεστε από τους εχθρούς σας.
Αμυντικό πεδίο: Μ' αυτόν τον τρόπο, θα κάνετε το σκάφος σας άτρωτο για κάποιο μικρό χρονικό διάστημα.
Το τελευταίο έξτρα ατού σας – που είναι και το πιο δύσκολο για να το αποκτήσετε – είναι η επαναφορά όλης της ενέργειας της ασπίδας σας!! Αυτό, σίγουρα θα σας χρειαστεί όταν μετά από μερικές μάχες, η ενέργειά σας θα έχει μειωθεί κατά πολύ.
Όλα αυτά τα όπλα, σίγουρα κάποτε κατά τη διάρκεια της αποστολής σας, θα σας χρειαστούν. Το δύσκολο, όμως, είναι να έχετε το σωστό όπλο στην κατάλληλη χρονική στιγμή (ικανότητα που αποκτιέται μόνο με διαρκή εξάσκηση). Πάντως το μεγάλο καλό στο παιχνίδι είναι ότι σας δίνει την ευκαιρία, όταν χάσετε να συνεχίσετε από το ίδιο επίπεδο κι όχι από την αρχή.
Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και το scrolling ομαλό. Η ποικιλία των αντιπάλων εμπλουτίζει σημαντικά το παιχνίδι, αν και καμιά φορά τα κύματα επιθέσεων που σας εξαπολύουν έχουν ένα μονότονο στυλ που επαναλαμβάνεται. Πάντως, σε μερικές περιπτώσεις τα sprites και η animation είναι πράγματι εντυπωσιακά. Από άποψη δυσκολίας δεν υπάρχει σημαντικό πρόβλημα, εκτός αν επιλέξατε το HARD GAME. Θα πρέπει όμως, να ξέρετε ότι η έκτη (και τελευταία) πίστα είναι αισθητά πιο δύσκολη από τις προηγούμενες.
Στον ST ο ήχος χάνει λιγάκι, ενώ στον C-64 το παιχνίδι στέκεται αξιοπρεπώς.
Σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι πρόκειται για ένα ακόμα πολύ καλό παιχνίδι από την Psygnosis.



ΤΙΤΛΟΣ	: MENACE
HOUSE	: PSYGNOSIS
FORMATS	: ST, AMIGA, C - 64, PC
ΤΙΜΗ	: 3400
TEST	: AMIGA









ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
ΓΕΝΙΚΑ	**84**

Σίγουρα όσοι ασχολούνται με το μπιλιάρδο και παρακολουθούν τις σχετικές μεταδόσεις από τα δορυφορικά κανάλια, θα γνωρίζουν τον διάσημο πρωταθλητή Steve Davis. Η φήμη του είναι τόσο μεγάλη που έγινε και... παιχνίδι για υπολογιστές! Έτσι μετά την επιτυχία που γνώρισε το «Steve Davis Snooker» σε αρκετούς 8-bit υπολογιστές, η CDS software επανέρχεται δριμύτερη με το εμπλουτισμένο (και πλήρως εκμεταλλευόμενο τις δυνατότητες των 16 bit μηχανών) «Steve Davis World Snooker». Είναι φανερό ότι οι κατασκευαστές έδωσαν έμφαση στη λεπτομέρεια και την ακρίβεια και διαβάζοντας κανείς το προσεγμένο manual ξεχνάει αμέσως την εικόνα που έχει στο μυαλό του για το μπιλιάρδο (λερωμένα τραπέζια σε θολές από τους καπνούς αίθουσες και περίεργοι τύποι που κρατάνε τις στέκες).

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

Το καλύτερο όμως σας το φυλάξαμε για το τέλος: το τραπέζι του μπιλιάρδου χωρίζεται σε έξι νοητές περιοχές (μία για κάθε γωνία και δύο στο κέντρο), όπου μπορείτε να κάνετε zoom με το πάτημα ενός πλήκτρου!! Η φανταστική αυτή δυνατότητα προσφέρει μεγάλη ευελιξία σε κοντινά χτυπήματα ή σε περίπλοκες καταστάσεις με πολλές μπάλλες και δίνει μια άλλη διάσταση στο παιχνίδι. Αποτελεί αναμφισβήτητα ένα από τα ισχυρότερα ατού του.

STEVE DAVIS







WORLD SNOOKER

Κατ' αρχήν ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού είναι ότι σας προσφέρει τη δυνατότητα να παίξετε έξι διαφορετικά είδη μπιλιάρδου, το καθένα σύμφωνα με τους διεθνείς κανονισμούς οι οποίοι εξηγούνται αναλυτικά. Αφού λοιπόν διαλέξετε το παιχνίδι που θέλετε, μπορείτε να κάνετε απλή εξάσκηση (practice), να δείτε μια επίδειξη (demo) ή να παίξετε κανονικά με αντίπαλο τον υπολογιστή σας ή κάποιον φίλο σας. Κατόπιν πρέπει να προσδιορίσετε το επίπεδο δυσκολίας που μπορεί να κυμαίνεται από NOVICE μέχρι STEVE DAVIS (συνολικά έξι σκάλες - φιλική συμβουλή: αρχίστε με το NOVICE). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού καθοδηγείστε με σύντομα μηνύματα, ενώ ακούγεται και η φωνή του διαιτητή που δίνει τα διάφορα προστάγματα!! Μπορείτε να καθορίσετε την τροχιά που θ' ακολουθήσει η άσπρη μπάλλα με τη βοήθεια μιας νοητής ευθείας και να μεταβάλλετε τη δύναμη με την οποία θα εκτελεστεί το κάθε χτύπημα. Επίσης έχετε τη δυνατότητα να βάλετε φάλτσα με μεγάλη ακρίβεια, χτυπώντας την μπάλλα σε οποιοδήποτε σημείο. Οι κρούσεις, οι ανακλάσεις και οι πορείες που ακολουθούν οι μπάλλες είναι πολύ ρεαλιστικές. Μόνο ο ήχος είναι κάπως ξερός και λιτός.

Το παιχνίδι προσφέρει και μερικά extra. Με την επιλογή SLOW REPLAY μπορείτε να δείτε σε αργή κίνηση την τελευταία σας στεκιά. Με το SET UP τοποθετείτε τις μπάλλες όπου θέλετε εσείς(!) και με το TAKE BACK ανακαλείτε μια κίνηση. Ο συνδυασμός αυτών των δύο δυνατοτήτων δίνει απεριόριστες ευκαιρίες για συνεχή εξάσκηση.

Η τελική μας εκτίμηση είναι ότι το «Steve Davis World Snooker» είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι που θα ικανοποιήσει απόλυτα τους φίλους του μπιλιάρδου και γι' αυτό συνιστούμε θερμά την αγορά του. Καλές στεκιές!

ΤΙΤΛΟΣ	: STEVE DAVIS WORLD SNOOKER
HOUSE	: CDS SOFTWARE
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	: 3500
TEST	: ATARI ST

FALLEN ANGEL

Ηταν ο καλύτερος. Σκοπός της εκπαίδευσης του ήταν η καταπολέμηση του εγκλήματος. Ο θάνατος του αδερφού του τον έφτασε στα άκρα. Ζητώντας εκδίκηση, κατατρόποσε τους εμπόρους ναρκωτικών και δεν έδειξε κανένα έλεος ακόμη κι όταν τον πιάσανε (δυστυχώς γι' αυτούς!). Δραπετεύει λοιπόν και φορώντας τον πράσινο μπερέ του αδερφού του – σε ένδειξη φόρου τιμής – είναι έτοιμος να συνεχίσει την αποστολή του στους σταθμούς της Νέας Υόρκης, του Παρισιού και του Λονδίνου. Προς μεγάλη του ατυχία όμως, οι έμποροι των ναρκωτικών αντιλαμβάνονται την παρουσία του (μην τους περνάμε και για κορόιδα!!) και αποφασίζουν να τον βγάλουν από την μέση. Να η ευκαιρία λοιπόν να πιάσετε το κακόμοιρο το joystick και να βοηθήσετε τον φίλο μας να πάρει την πολυπόθητη εκδίκηση και να καθαρίσει το υπόγειο σιδηροδρομικό δίκτυο των τριών αυτών μεγάλων πόλεων από τους εμπόρους του «λευκού θανάτου».

Το παιχνίδι αρχίζει από το υπόγειο δίκτυο του Λονδίνου. Ο ήρωας μας μόλις έχει φτάσει στον σταθμό WOODSIDE και αρχίζει να ψάχνει για τον «BIG BOSS» (όπως θα δείτε και εσείς, τα τρένα στο Λονδίνο είναι πολύ χειρότερα από τα δικά μας, τουλάχιστον σε εμφάνιση.). Ας γυρίσουμε λοιπόν στον σκοπό μας και ας δούμε τι πρέπει να κάνουμε για να τον πετύχουμε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	56
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	69
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	72
ΓΕΝΙΚΑ	**79**







Πρώτα πρέπει να εξοντώσετε, χτυπώντας κλωτσώντας, ή χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε άλλη τεχνική ξέρετε (κάτι μάθατε από τους τόσους που έχετε στείλει στον άλλον κόσμο σε προηγούμενα παιχνίδια) τους κακούς που υπάρχουν στην πλατφόρμα του σταθμού. Αμέσως μετά ανοίγει μια από τις τελευταίες πόρτες του τραίνου και σας δίνεται η ευκαιρία να συνεχίσετε να δίνετε ξύλο και στο εσωτερικό του τραίνου, που τελικά ούτε και αυτό βρίσκεται σε καλή κατάσταση.

Μόλις τους σκοτώσετε και αυτούς, εμφανίζεται ένα μενού από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε κάποιο άλλο σταθμό του δικτύου, της ίδιας όμως πόλης.

Για να πάτε στον υπόγειο ηλεκτρικό μιας άλλης πόλης, πρέπει πρώτα να βρείτε ένα αεροπορικό εισιτήριο, που υπάρχει σε κάποιον από τους σταθμούς, και να έχετε εξοντώσει τον αρχηγό του δικτύου, που βρίσκεται στον τελευταίο σταθμό της κάθε πόλης και είναι μεταμφιεσμένος (εμάς βέβαια δεν μας ενοχλούν κάτι τέτοια...).

Το FALLEN ANGEL είναι ένα αρκετά καλό arcade με πολύ καλό scrolling που εξελίσσεται όπως είπαμε σε τρεις μεγάλες πόλεις (Ν.Υ., ΠΑΡΙΣΙ, ΛΟΝΔΙΝΟ και η ανταπόκριση του joystick στις κινήσεις μας ήταν άμεση.

AMIGA USER

ΤΙΤΛΟΣ	: FALLEN ANGEL
HOUSE	: SCREEN 7
FORMATS	: ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	: 3400
TEST	: AMIGA

Από πλευράς γραφικών, τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και οι κινήσεις τους είναι ομαλές. Ενοχλητικό όμως είναι η επανάληψη του ίδιου σκηνικού που παραμένει ίδιο από σταθμό σε σταθμό.

Υπάρχουν όμως μερικοί αρκετά παράξενοι τύποι, που «σπάνε» αυτή την μονοτονία όπως οι γνωστοί και πολύ χαρακτηριστικοί άγγλοι gentlemen, ζητιάνοι (που συνήθως είναι οι αρχηγοί μεταμφιεσμένοι), διάφοροι άλλοι που σου πετάνε κάτι μπομπίτσες και τέλος πάνω στα τρένα υπάρχουν ζωγραφισμένα, τα γνωστά grafiti που είναι αντιπροσωπευτικά της κατάστασης που επικρατεί στους ηλεκτρικούς των πόλεων αυτών. Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή (ποιος συμπαθεί τους εμπόρους ναρκωτικών;).

Το FALLEN ANGEL βαδίζει στα χνάρια των «VIGILANTE» «RENEGATE» και «DRAGON», αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι τελικά είναι και καλύτερο.

Παρόλα αυτά όμως είναι σίγουρα ένα από τα αξιόλογα παιχνίδια τους είδους του και είμαι βέβαιος ότι θα σας κρατήσει πολλές ώρες συντροφιά. Ας βοηθήσουμε λοιπόν και εμείς (έστω και μέσω του joystic) στην καταπολέμηση της μάστιγας των ναρκωτικών.



Ειρηνη και ευημερια επικρατουσαν σε ολόκληρο τον γαλαξία. Οι Orphans, οι οντότητες που είχαν εξυψώσει τις νοητικές και ψυχολογικές επιστήμες, είχαν πείσει ότι η πρόοδος δεν έρχεται μέσα από τους πολέμους και τις διαμάχες, αλλά από τη φιλική συνύπαρξη και από την αρμονική συμβίωση και συνεργασία. Έτσι, για αιώνες ολόκληρους, ανθούσε η οικονομία, το εμπόριο και η βιομηχανική παραγωγή (για ειρηνικούς πάντα σκοπούς). Οι διαφορές και οι αντιθέσεις ανάμεσα στους κόσμους και τις εθνότητες είχαν εξομαλυνθεί και έτειναν να ξεχαστούν εντελώς. Όλοι ήταν ευχαριστημένοι και η ζωή κυλούσε ήρεμα, χωρίς άγχος. Ήταν μία ιδανική εποχή.

Όμως τίποτα καλό δεν κρατά για πάντα. Έτσι, οι Rrampons, πλάσματα αιμοβόρα, σκληρά και πολεμοχαρή, εξαπολύουν μεγάλης κλίμακας επίθεση κατά των φιλήσυχων πλανητικών συστημάτων με όπλα φοβερά, άγνωστα μέχρι τότε, που τα είχαν κατασκευάσει κρυφά. Οι Orphans αιφνιδιάζονται. Δεν έχουν στρατό, διαστημόπλοια ή αμυντικά σχέδια γιατί δεν τα χρειάζονταν – ή τουλάχιστον έτσι νομιζαν. Και φυσικά δεν προλαβαίνουν να τα κατασκευάσουν όλα αυτά τώρα. Οι κόσμοι κυριεύονται ο ένας μετά τον άλλον, ανήμποροι ν' αντισταθούν. Ο πολιτισμός που με τόσο κόπο οικοδομήθηκε, καταστρέφεται. Οι Rrampons γίνονται κυρίαρχοι φέρνοντας το χάος στον γαλαξία που καταρρέει.

Την ύστατη όμως στιγμή, σε μια απελπισμένη προσπάθεια σωτηρίας, οι Orphans συγκεντρώνουν όλες τις γνώσεις τους (τεχνολογικές, βιολογικές, ψυχονοητικές) που ήταν αποθηκευμένες στις τράπεζες πληροφοριών και εξοπλίζουν ένα μοναδικό σκάφος, το STAR BREAKER, που εξακοντίζεται στο αχανές διάστημα. Είναι μια υποθήκη για το μέλλον, μια ελπίδα ότι όλα θα ξαναγίνουν όπως πριν.

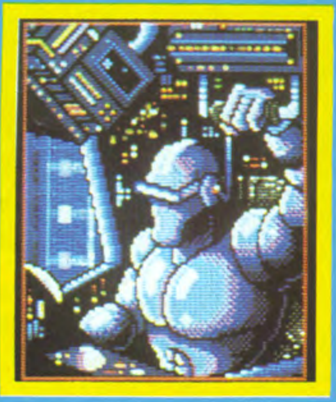
Στο μεταξύ, τα χρόνια περνούν και οι Rrampons είναι ήσυχοι ότι κανένας δεν είναι σε θέση να τους απειλήσει. Είναι η κατάλληλη στιγμή για το μεγάλο αιφνιδιαστικό χτύπημα.
Όπως θα έχετε ίσως καταλάβει, αποστολή σας στο παιχνίδι είναι να καταστρέψετε τους Rrampons οδηγώντας το STAR BREAKER, για να επανέλθει η τάξη και η ασφάλεια στο γαλαξία και να αποκατασταθεί το χαμένο μεγαλείο της ράτσας των Orphans.

STAR



Η αρχή του παιχνιδιού βρίσκει εσάς και το σκάφος σας να κινείστε στο λεπτό στρώμα ατμόσφαιρας που περιβάλλει τον κεντρικό πλανήτη. Στο επάνω μέρος της οθόνης βλέπετε το STAR BREAKER καθώς και τα εχθρικά σκάφη που σας επιτίθενται. Μπορείτε να σκρολάρετε ελαφρά προς τα πάνω μέχρι τα ανώτερα όρια της ατμόσφαιρας και προς τα κάτω μέχρι την επιφάνεια του πλανήτη. Επίσης έχετε τη δυνατότητα να μετακινηθείτε προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά κι όλοι αυτοί οι χειρισμοί γίνονται απλά κινώντας το joystick στην αντίστοιχη κατεύθυνση. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν διάφοροι δείκτες τους οποίους πρέπει να συμβουλεύεστε συχνά, αν θέλετε να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας. Κατ' αρχήν στο κέντρο βρίσκεται το ραντάρ που δείχνει τα πάντα: τη θέση σας (με ένα σημάδι που αναβοσβήνει), τη θέση των εχθρικών σκαφών, τις βάσεις εδάφους κι όλα αυτά με διαφορετικά χρώματα για να μπορείτε να τα ξεχωρίσετε. Αριστερά του ραντάρ και από πάνω προς τα κάτω μπορείτε να δείτε πόσες ζωές έχετε (αρχικά 4), πόση ασπίδα έχετε (shield) και την προωθητική σας δύναμη (thrusting). Δεξιά βρίσκεται το οπλοστάσιο: πάνω οι βόμβες νετρονίου (αρχικά 6) και κάτω οι βολές (ammo). Τέλος ακόμα πιο κάτω βλέπετε τους βαθμούς σας.
Όντας τώρα στο διάστημα, υπάρχει μια πληθώρα από εχθρούς που πρέπει να αντιμετωπίσετε: Πρώτα απ' όλα τα Command ships των Rrampons που συντονίζουν και ενεργοποιούν τα υπόλοιπα σκάφη. Αυτά έχουν πολύ ισχυρή άμυνα καθώς έχουν ένα τριπλό προστατευτικό κέλυφος που πρέπει να καταστρέψετε. Ακόμη κυκλοφορούν εχθρικά νακροθετικά σκάφη (Minelayers), φύλακες-μαχητές (Guard-Fight Grafts), τηλεκατευθυνόμενα σκάφη (Sui-Droids) και πολλά άλλα είδη. Φυσικά, όσο πιο επικίνδυνος είναι ένας αντίπαλος, τόσο πιο πολλά πυρά χρειάζονται για να εξοντωθεί, αλλά και τόσο πιο πολλούς βαθμούς παίρνετε. Πάντως, αν τα βρείτε σκούρα, εξαπολύστε μία από τις βόμβες νετρονίου που διαθέτετε, πατώντας το space bar. Προσοχή όμως: δεν πρέπει να πυροβολείτε απερίσκεπτα, γιατί τα αποθέματα των πυρομαχικών σας είναι περιορισμένα. Επίσης, όταν αναπτύσσετε ταχύτητα μεγαλύτερη από την κανονική, μειώνεται η προωθητική σας ενέργεια (κι αν σας τελειώσει σέρνεστε κυριολεκτικά). Ακόμη, όταν δέχεστε εχθρικά πυρά, λιγοστεύει η θωράκισή σας (η ασπίδα αν προτιμάτε) και βέβαια αν σας τελειώσει χάνετε μία ζωή.





ΤΙΤΛΟΣ	: STAR BREAKER
HOUSE	: ARC/FRAMES
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	: 3500
TEST	: ATARI ST

BREAKER



Δεν πρεπει ομως να αγχωνεστε γιατι ολες αυτές τις απώλειες μπορείτε να τις αναπληρώσετε. Στην επιφάνεια του πλανήτη υπάρχουν κάποιες βάσεις στις οποίες μπορείτε ν αποβιβαστείτε. Γυρίζοντας το σκάφος έτσι ώστε να κοιτάει προς το μέρος σας (οπότε και ανακαλύπτετε ότι είναι του γνωστού τύπου X-wing), ο θόλος της βάσης ανοίγει και μπορείτε να προσγειωθείτε με ασφάλεια. Κατεβαίνετε από το σκάφος και αρχίζετε την περιπλάνησή σας στη βάση. Μπορείτε να κινείστε περπατώντας (οπότε δεν σπαταλάτε ενέργεια) ή πετώντας με την ειδική ανυψωτική συσκευη που διαθέτετε (αυτό επιβάλλεται προκειμένου να σκοτώσετε μερικούς από τους εχθρούς). Κάθε βάση είναι γεμάτη από παράξενα πλάσματα (αποτελέσματα μεταλλάξεων και γενετικών πειραμάτων των Rrampons) καθώς και στρατιώτες και φρουρούς των πυλών.

Προσεχτε γιατι η παραμικρη επαφη μαζ τους θα σας στοιχίσει μία ολόκληρη ζωη. Όταν εξοντώσετε τις κύριες μορφές ζωής (Space Clam - διαστημική αχιβάδα(!;) και Rrampon Overlord), μπορείτε να καταστρέψετε τη βάση ενεργοποιώντας τον κατάλληλο μηχανισμό απο το τερματικό που βρίσκεται στο dock. (Dock είναι ο χώρος εισόδου εξόδου της βάσης). Περνώντας από αυτόματες πόρτες και χρησιμοποιώντας τα ασανσέρ που υπάρχουν, μπορείτε να επισκεφτείτε τους υπόλοιπους χώρους και να χρησιμοποιήσετε τα τερματικά του κεντρικού υπολογιστή τους για να «αγοράσετε» ασπίδα, βόμβες, ενέργεια, οπλισμό κι ότι άλλο κρίνετε εσείς απαραίτητο. Βεβαίως, δεν περιμένατε όλα αυτά να παρέχονται δωρεάν και κάθε φορά σας αφαιρούνται οι αντίστοιχοι βαθμοί.

Επιπλέον, κάθε τερματικό μπορεί να σας προμηθεύσει με ένα μόνο από τα παραπάνω αγαθά και ίσως ταλαιπωρηθείτε λιγάκι μέχρι να βρείτε αυτό που θέλετε. Και κάτι ακόμη: μόλις ενεργοποιήσετε το μηχανισμό αυτοκαταστροφής της βάσης, σας μένει ελάχιστος χρόνος για να επιστρέψετε στο σκάφος σας και να απομακρυνθείτε προτού γίνει η έκρηξη. Γι' αυτό κινηθείτε γρήγορα και με ακρίβεια. Η παραμικρή καθυστέρηση μπορεί να αποβεί μοιραία. Επίσης, μερικές φορές, όταν σκοτώνετε το Space Clam, μένει στη θέση του ένα μαργαριτάρι που ισοδυναμεί με μία ζωή. Πρέπει λοιπόν να είστε σε ετοιμότητα για να το πάρετε.

Κάτι άλλο που πρέπει να ξέρετε είναι ότι για κάθε δευτερόλεπτο που καταφέρνετε να μείνετε ζωντανός, παίρνετε ένα βαθμό σαν αποζημίωση για τον κίνδυνο που διατρέχετε. Μόλις καταστρέψετε όλες τις βάσεις και τα motherships, περνάτε στο επόμενο επίπεδο. Εδώ τα πράγματα είναι πιο ζόρικα, αλλά παίρνετε δύο βαθμούς ανά δευτερόλεπτο και αυτό συνεχίζεται αυξητικά και στα υπόλοιπα επίπεδα (αν και όταν φτάσετε σ' αυτά). Το κακό είναι ότι αν χάσετε όλες τις ζωές το παιχνίδι ξαναρχίζει από το πρώτο επίπεδο.
Πάντως γενικά το παιχνίδι αφήνει πολύ καλές εντυπώσεις με τα προσεγμένα γραφικά του, τα καλά ηχητικά εφφέ και την τεράστια ποικιλία σκηνικών και sprites. Επίσης πολύ καλό και αναλυτικό είναι και το βιβλιαράκι με τις οδηγίες χρήσης που συνοδεύει το παιχνίδι.
Είναι σίγουρο ότι οι φίλοι του είδους θα περάσουν πολλές ώρες με το joystick στο χέρι πολεμώντας τους Rrampons και είμαστε βέβαιοι ότι θα μείνουν κάτι παραπάνω από ευχαριστημένοι.

So, be a *STAR BREAKER!*

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	74
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**82**









GHOULS "N" GHOSTS

Όλοι θα θυμάστε βέβαια, το GHOST AND GOBLINS και τον ήρωά του έναν μικρό ιππότη, που έκανε τα αδύνατα δυνατά, για να σώσει τη γλυκιά πριγκήπισσα από τις δυνάμεις του σκότους.

Τέσσερα χρόνια έχουν περάσει από τότε που κυκλοφόρησε αυτό το παιχνίδι, και τα στοιχειά επανήλθαν δριμύτερα ξαναστοιχειώνοντας το κάστρο και πιάνοντας αιχμάλωτη την πριγκήπισσα HUS. Έτσι ξανακαλείται ο ιππότης να νικήσει αυτές τις δυνάμεις του σκότους, ελευθερώνοντας την πριγκήπισσα. Οι διαφορές μεταξύ αυτών των δύο παιχνιδιών δεν είναι πολλές, μόνο λίγες αλλά σημαντικές. Πρώτη διαφορά τα γραφικά που είναι καλοσχεδιασμένα, λεπτομερή, και με πολλά χρώματα. Η μουσική υπόκρουση καλή, με τα μουσικά εφέ πιο βελτιωμένα καθώς περιέχουν και sampled ήχους, όπως κραυγές. Ακόμα το scrolling πολύ ομαλό και εντυπωσιακό, καθώς είναι σε δύο επίπεδα, το παιχνίδι γίνεται ακόμα πιο ενδιαφέρον με διάφορα κόλπα όπως η βροχή ή ο αέρας, που κι αυτά επηρεάζουν πολύ την κίνηση του ιππότη δηλαδή όταν υπάρχει από δεξιά επιβραδύνεται η κινησή του, κάνοντας το παιχνίδι δυσκολότερο και πιο ενδιαφέρον.





ΤΙΤΛΟΣ	: GHOULS N GHOSTS
HOUSE	: US GOLD
FORMATS	: SPECTR, AMSTRAD, C64
ΤΙΜΗ	: 1750
TEST	: C64

Άλλες διαφορές με το παλαιότερο παιχνίδι είναι η ποικιλία των όπλων, που αντί για πέντε που είχε το παλαιότερο παιχνίδι τώρα έχετε δέκα όπλα διαφορετικά που καθώς προχωράτε και παίρνετε αντικείμενα τα δυναμώνετε όπως και την πανοπλία που έχετε, και γίνονται πιο αποτελεσματικά. Στο GHOST AND GOLBINS θα συναντήσετε ακόμα πολλούς και παράξενους εχθρούς, από ξωτικά μικρού μεγέθους μέχρι τέρατα που πιάνουν όλη την οθόνη. Αυτά τα τεράστια SPRITES πρέπει να σημειώσετε ότι έχουν εξαιρετικό animation. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε και άλλα παράξενα όπως μάγους που σας μετατρέπουν σε γεράκια (επιβραδύνοντάς σας), πάπιες ή ότι άλλο φανταστείτε. Οι παγίδες δεν λείπουν από το παιχνίδι γι' αυτό προσέξτε που πατάτε.

Συνοψίζοντας πρέπει να πούμε ότι η US GOLD έκανε πολύ καλή δουλειά κάνοντάς το να μη διαφέρει πολύ από την COINOP έκδοσή του.

Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί πολύ καλά καθώς και ο ήχος και το πετυχημένο scrolling. Το παιχνίδι όμως είναι αρκετά δύσκολο, κι αυτό ίσως δυσαρεστήσει μερικούς. Βέβαια, οι πιο πολλοί θα μπουν στον πειρασμό να σώσουν την πριγκήπισσα.

USER C-64

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	90

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

KICK OFF

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΟ USER CUP!

ATARI-ST

AMSTRAD

ATARI XL



COMMODORE

AMIGA

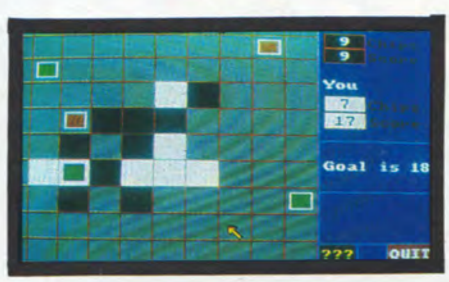
SPECTRUM

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 23 ΜΑΡΤΙΟΥ. ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΤΕΥΧΟΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΚΑΙ ΤΑ ΔΩΡΑ-ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ!

CENTREFOLD SQUARES

Η πρώτη μου αντίδραση όταν μου έδειξαν το κουτί του Centerfold Squares ήταν "΄Εχει ωραίες γυναίκες μέσα;". Και ήταν φυσικό, γιατί τι άλλο να ρωτήσει κανείς για ένα strip poker; Πρόκειται για μια κατηγορία παιχνιδιών που κινούνται όλα στο ίδιο μοτίβο. Η μόνη διαφοροποίηση βρίσκεται στην ποιότητα των εικόνων και στο user interface. Την είχα πατήσει όμως γιατί το Centrefold Squares δεν είναι strip poker, ...ά το εξώφυλλό του! Γδύνεις βέβαια κάποιες ...αίκες, όχι όμως παίζοντας χαρτιά αλλά με κά-

Πάντως να θυμάστε ότι πιο δύσκολο παιχνίδι δεν συνεπάγεται απαραίτητα και πιο όμορφη ύπαρξη στο τέλος, αν και αυτά είναι θέματα προσωπικού γούστου... Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα να φορτώσετε άλλες γυναίκες από δισκέτες που θα κυκλοφορήσουν μελλοντικά ή να τερματίσετε το πρόγραμμα. Μόλις επιλέξετε κάποιο από τα διαθέσιμα ονόματα, εμφανίζεται στην οθόνη σας η φωτογραφία της κοπέλας (που άλλοτε υπόσχεται πολλά κι άλλοτε όχι) καθώς και τα τρία χαρακτηριστικά νούμερα (στήθος-μέση-γοφοί). ΄Ενα click ακόμη και η οθόνη τώρα δείχνει το γυμνό σώμα της κοπέλας, σκεπασμένο όμως από τα διάφορα ορθογώνια (μη βιάζεστε!). Μερικά απ' αυτά ξεσκεπάζονται και αποκαλύπτουν διάφορα τμήματα. Τα υπόλοιπα αφήνονται σε σας σαν πρόκληση. Το κακό είναι ότι δεν μπορείτε να επιλέξετε εσείς πιο ορθογώνιο θα ξεσκεπαστεί στη συνέχεια γιατί η σειρά είναι προκαθορισμένη (όπως θα καταλάβατε τα πιο ... πιπεράτα μέρη μένουν για το τέλος).



΄Ετσι λοιπόν φτάνουμε στο ψητό: τι πρέπει να κάνουμε για να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα (διάβαζε γδύσιμο). Εδώ πρέπει να γίνει μια παρένθεση. Θυμάστε ένα παιχνίδι που λεγόταν Reversi (γνωστό και ως Othello); Αν ναι έχει καλώς, αν όχι διαβάστε παρακάτω μια σύντομη περιγραφή του. ΄Εχετε μπροστά σας ένα πίνακα χωρισμένο σε τετραγωνάκια (δέκα οριζόντια και δέκα κάθετα). Στα τέσσερα τετράγωνα του κέντρου βρίσκονται -τοποθετημένα σε σχήμα χιαστί - δύο άσπρα (δικά σας) και δύο μαύρα (της αντιπάλου) τετράγωνα. Οι

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	86
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

νονικό παιχνίδι τελειώνει όταν γεμίσει όλος ο πίνακας και φυσικά νικητής αναδεικνύεται αυτός που έχει καταλάβει τα περισσότερα τετράγωνα (αν σας φαίνεται απλό, σας διαβεβαιώνω ότι κάνετε λάθος!).

Όμως, όπως είπαμε και παραπάνω, οι δημιουργοί του Centrefold Squares έχουν πρωτοτυπήσει. Ας δούμε πως: κάθε ένα από τα ορθογώνια στα οποία αναφερθήκαμε προηγουμένως έχει επάνω του γραμμένο έναν αριθμό. ΄Οταν λοιπόν τα τετράγωνα (ή chips) κάποιου από τους δύο αντιπάλους γίνουν περισσότερα ή ίσα με αυτό τον αριθμό (goal), το παιχνίδι σταματάει και κερδίζει αυτός που έχει το μεγαλύτερο σκορ. Το σκορ υπολογίζεται ως εξής: για κάθε τετράγωνο απλό παίρνετε ένα βαθμό, για κάθε τετράγωνο πράσινο παίρνετε δέκα βαθμούς και για κάθε τετράγωνο κόκκινο χάνετε δέκα βαθμούς. Προσέξτε λοιπόν που τοποθετείτε τα τετραγωνάκια σας! Επιπλέον, μερικές φορές εμφανίζεται στην τύχη ένα κίτρινο τετράγωνο που σας επιτρέπει να παίξετε δύο φορές συνεχόμενα. Βιαστείτε όμως γιατί μετά από μερικές κινήσεις εξαφανίζεται. Ακόμη υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε λίγη ... ρώσικη ρουλέτα, όταν είστε πεπεισμένοι ότι χάνετε: Με μια ειδική επιλογή, διάφορα goodies (και μη) εμφανίζονται το ένα μετά το άλλο και τελικά σταθεροποιείται στην οθόνη ένα απ' αυτά στη τύχη. Μπορεί να κερδίσετε το παιχνίδι (!), να πάρετε δύο έξτρα κινήσεις, να χάσετε 20 βαθμούς και διάφορα άλλα.

Το παιχνίδι εμφανίζει μεγάλο ενδιαφέρον γιατί έχει αρκετή ποικιλία, αφού προσφέρει δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε δώδεκα γυναίκες (συμβουλή: δοκιμάστε την **Kerri**, αφού όμως έχετε εξασκηθεί λιγάκι). Οι εικόνες είναι εξαιρετικές αλλά η μουσική ακούγεται μόνο στην αρχή, ενώ ο χειρισμός εί-

VOLLEYBALL

SIMULATOR

USER C-64

Μετά το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ, το στίβο και πολλά άλλα αθλήματα, ήρθε η σειρά του βόλλεϋ να μεταφερθεί στις οθόνες των υπολογιστών μας. Έτσι λοιπόν, η TIME WARP παρουσίασε το VOLLEYBALL SIMULATOR.

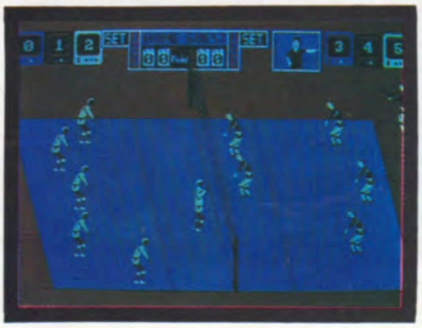
Το πρώτο πράγμα που παρατηρεί κανείς είναι η συσκευασία του προγράμματος: Μεγάλο, καλής ποιότητας χαρτονένιο κουτί περιέχει το πρόγραμμα, τις οδηγίες του, αλλά και μια πολύχρωμη αφίσα. Όλα αυτά, προδιαθέτουν θετικά τον GAMER. Η συνέχεια δυστυχώς, δεν είναι η ανάλογη...

Μετά από δύο αρκετά όμορφες εισαγωγικές οθόνες κατά τη διάρκεια του φορτώματος, βρισκόμαστε στο κυρίως MENU, του προγράμματος, στο οποίο υπάρχουν τρεις επιλογές. Αυτές είναι:

ΓΡΑΦΙΚΑ	58
ΚΙΝΗΣΗ	65
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	52
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	77
ΓΕΝΙΚΑ	**70**



ΤΙΤΛΟΣ	: VOLLEYBALL SIM.
HOUSE	: TIME WARP
FORMATS	: C64, AMIGA, AMSTRAD
ΤΙΜΗ	: 1750
TEST	: C64



OPTIONS: Απο εδώ μπορουμε να διαλεξουμε την ταχυτητα του παιχνιδιου και το αν θα παιξουμε εναντια στον COMPUTER η εναντια σε καποιο φιλο μας. Ακομα, μπορουμε να εχουμε και τους δυο παικτες στην ιδια ομαδα.

EDITOR: Μας επιτρεπει να καθορισουμε την τακτικη της ομαδας μας στην αμυνα και στην επιθεση. Διαλεγουμε δηλαδη σε ποιον παικτη θα γινεται η πρωτη πασα, και σε ποιον η δευτερη, ποιος θα καρφωνει κ.λ.π. Μπορουμε επισης να καθορισουμε τι κινηση θα κανει καθε παικτης: μανσεττα, μπλοκ, αδυνατο και δυνατο καρφι.

GAME: Εδώ υπάρχουν τα άσχημα: Τα SPRITES αν και έχουν τα απαραίτητα χρώματα, είναι αρκετά χοντροκομμένα, ο πίνακας του σκορ και ο διαιτητής είναι αρκετά εμφανίσιμοι, αλλά το γήπεδο έχει το χάλι του: είναι μονόχρωμο και θυμίζει κάτι από την ανάλυση του ZX/81. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι αρχίζει, αφού κάποια ομάδα κάνει το σερβίς. Οι παίκτες συνεργάζονται μεταξύ τους, κάνοντας μπλόκ, πάσες και καρφιά. Το πρόβλημα είναι, ότι κάνουν το ίδιο και στην δικιά σας ομάδα, κάτι που έχει σαν αποτέλεσμα να αισθάνεστε ..... θεατής. Αργά όμως ή γρήγορα, η μπάλλα έρχεται και στον δικό σας παίκτη, κάτι που σας κάνει να ανακαλύψετε ότι ο χειρισμός δεν είναι ιδιαίτερα εύκολος, αφού πρέπει να βρίσκεστε ακριβώς στη θέση στην οποία θα σκάσει η μπάλλα, και πρέπει να πατήσετε το FIRE BUTTON την κατάλληλη στιγμή. Μετά από αρκετές (αν όχι πολλές) προσπάθειες, θα αρχίσετε να συνηθίζετε, και θα ανακαλύψετε ότι έχετε στη διάθεσή σας αρκετές κινήσεις. Σ' αυτό το σημείο του παιχνίδι αρχίζει να γίνεται πραγματικά ενδιαφέρον, και θα σας κρατήσει αρκετές ώρες μπροστά στο MONITOR προσπαθώντας να νικήσετε τον υπολογιστή σε όλα τα επίπεδα.

Τελικά έχουμε ένα παιχνίδι με καλή παρουσίαση και ήχο (δυστυχώς επαναλαμβάνεται συνέχεια), άσχημα γραφικά και πολύ καλό PLAYBILITY, από ένα σημείο και μετά.

TURBO OUTRUN

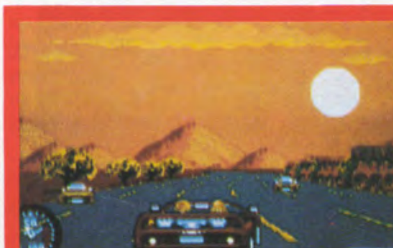


Θυμάστε πριν ενάμιση περίπου χρόνο που πρωτομπήκατε στην κόκκινη Φεράρι με την ξανθιά καλλονή δίπλα σας και ξεκινήσατε για μια βόλτα στο Μαϊάμι; Θυμάστε τις παραλίες, τις αμμώδεις εκτάσεις, τα βραχώδη τοπία; Ίσως ακόμα καμιά φορά αφηρημένοι να σιγοσφυρίζετε το σκοπό του παιχνιδιού. Καλούτσικο δεν ήταν άλλωστε; Να όμως, που η SEGA χτυπάει για μια ακόμη φορά με το TURBO OUTRUN. Μια πάρα πολύ βελτιωμένη έκδοση, του γνωστού coinop game, σε όλους τους τομείς.

Τα γραφικά είναι σαφώς ανώτερα, καθώς και η κίνηση. Η μουσική είναι προσαρμοσμένη ή ίσως επηρεασμένη από τους μοντέρνους ρυθμούς με τα δυνατά μπήτ, τα σκρατς και τους sampled ήχους – ναι, όλα αυτά στα 64K μνήμης. Δεν υπάρχει βέβαια η δυνατότητα να διαλέγεις την πίστα που θέλεις, αλλά αυτό δεν έχει καμιά σημασία.

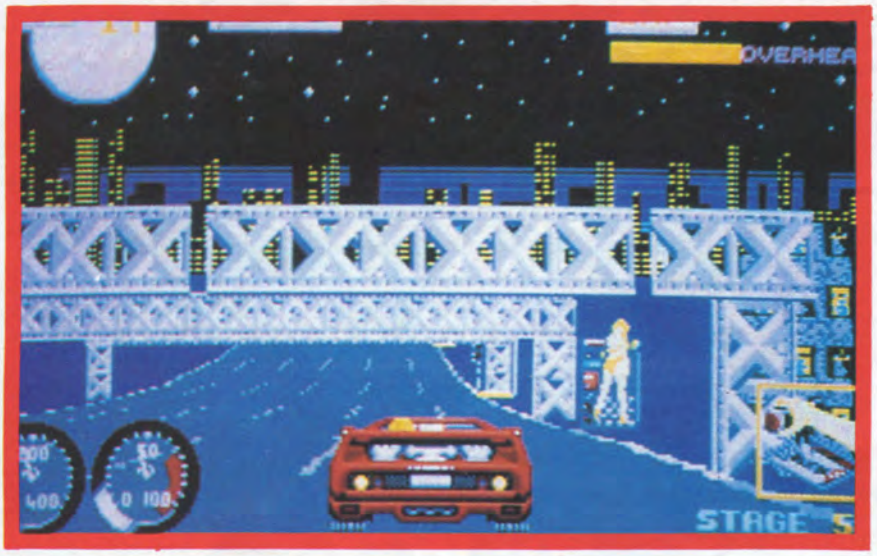
Πρέπει από τη Νέα Υόρκη να πάς στο Λος Άντζελες. Ενα ταξίδι από την ανατολική ακτή στη δυτική, της αμερικανικής ηπείρου, με ενδιάμεσους σταθμούς στην Ουάσινγκτον, στο Μέμφις, στο Μαϊάμι, στη Νέα Ορλεάνη, στο Γκραν Κάνυον του Κολοράντο και αρκετές άλλες πόλεις.











Μια ακόμα πρωτοτυπία του παιχνιδιού, είναι αυτή των ταχυτήτων. Κατά τη διάρκεια του φορτώματός σας δίνεται η ευκαιρία να διαλέξετε ανάμεσα σε MANUAL ή AUTOMATIC. Με το MANUAL έχετε τις ταχύτητες στο Fire του Joystick και το κουμπί TURBO στο Space Bar. Με το AUTOMATIC όμως το κομπιούτερ, σας διευκολύνει αλλάζοντας μόνο του τις ταχύτητες, ενώ το κουμπί του Joystick χρησιμεύει για το TURBO. Είναι πράγματι ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι, ίσως το τελειότερο Racing game μέχρι σήμερα ή ένα από τα καλύτερα.
Για μια ακόμα φορά η SEGA μας δείχνει ότι ακόμα και τα καλά παιχνίδια μπορούν να γίνουν καλύτερα.



ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

Σε κάθε ποστ (κάθε στάση, δηλαδή), ύστερα από 4 πίστες έχεις τη δυνατότητα να διαλέξεις αν θ' αλλάξεις λάστιχα, κινητήρα, ή τούρμπο. Υπάρχουν νυχτερινές διαδρομές, διαδρομές σε χιονοθύελλα, που σου εμποδίζει την ορατότητα και σε καυτές ερήμους. Η βασική καινοτομία όμως, του παιχνιδιού είναι το «TURBO». Πατώντας το Space Bar βλέπετε να ξεπηδά καπνός από την εξάτμισή σας, και ταυτόχρονα το αμάξι ξεκολλάει, αναπτύσσει δηλ. μεγάλη ταχύτητα και προσπερνάει πολύ εύκολα τα άλλα αυτοκίνητα.



Όμως η μεγάλη ταχύτητα κρύβει και κινδύνους, γιατί εκτός από τις απότομες στροφές που αν δεν προσέξετε θα βρεθείτε με τετακέ σε κάποιο δέντρο, υπάρχει και η αστυνομία. Σε όποια πολιτεία μπείτε, έχουν ειδοποιηθεί όλα τα περιπολικά και προσπαθούν να σας κλείσουν το δρόμο. Φυσικά δεν πρόκειται να σας δώσουν κλήση, αλλά λίγη καθυστέρηση αρκεί για να μη φτάσετε στον επόμενο σταθμό σας, στο σημείο που ανανεώνετε ο χρόνος σας (checkpoint).

ΤΙΤΛΟΣ	: TURBO OUTRUN
HOUSE	: SEGA
FORMATS	: C - 64, AMSTRAND
ΤΙΜΗ	: 1750
TEST	: C - 64

LASER SQUAD



Τα τελευταία χρόνια έχει αυξηθεί σημαντικά (και συνεχίζει ν' αυξάνεται) ο αριθμός των χρηστών που έχουν βαρεθεί τα παιχνίδια του τύπου shoot them up και αναζητούν κάτι άλλο, κάτι που να προκαλεί περισσότερο, που να απαιτεί πιο έντονη νοητική προσπάθεια, που να είναι πιο πολύπλοκο και πιο εγκεφαλικό. Τα software houses ανταποκρίθηκαν στη ζήτηση κι έτσι είδαμε σιγά-σιγά να εμφανίζονται πολύ καλά παιχνίδια στην κατηγορία αυτή (θα διαβάσατε το MEGA RE VIEW αυτού του μήνα). Ένα τέτοιο παιχνίδι είναι και το Laser Squad, που όμως καταφέρνει να περιέχει και αρκετή δράση και μάλιστα σε πραγματικό χρόνο.

Πριν αρχίσουμε την περιγραφή, σας προειδοποιούμε ότι το παιχνίδι συνιστάται μόνο σε άκρως υπομονετικά άτομα κι όχι σ' αυτούς που θέλουν να πιάσουν το joystick στο χέρι τους και να σκοτώσουν τους εχθρούς.

Κατ' αρχήν το μόνο που δεν θα αισθανθείτε παίζοντας το Laser Squad είναι πλήξη. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά σενάρια, εντελώς ανεξάρτητα μεταξύ τους, που προσφέρουν τη δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε μια πληθώρα αντιπάλων και περιοχών δράσης, ενώ ταυτόχρονα σας δίνεται η ευκαιρία να διαλέξετε αν ο ρόλος σας θα είναι επιθετικός ή αμυντικός. Αφού προσδιορίσετε το σενάριο που σας ενδιαφέρει, θα αποφασίσετε αν θα παίξετε με αντίπαλο τον υπολογιστή σας ή κάποιο φίλο σας. Ειδικά αυτή η δεύτερη επιλογή επιφυλάσσει αρκετές δυνατές συγκινήσεις και πρέπει να τη δοκιμάσετε οπωσδήποτε. Αλλά και το computer όπως θα διαπιστώσετε είναι ένας πανέξυπνος και αρκετά ισχυρός αντίπαλος. Τέλος, μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο δυσκολίας (όσο πιο μεγάλος ο αριθμός τόσο πιο δύσκολο να κερδίσετε.

Το κάθε παιχνίδι εξελίσσεται σε μια σειρά από γύρους και σε κάθε γύρο εσείς ελέγχετε έναν αριθμό από μονάδες (units) που μπορεί να είναι άνθρωποι, droids ή άλλα δημιουργήματα της φύσης (;). Πριν ξεκινήσετε λοιπόν για την αποστολή σας πρέπει να εξοπλίσετε τις μονάδες σας. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στη φάση αυτή και μη τη θεωρήσετε αμελητέα, γιατί η σημασία της για τη μετέπειτα εξέλιξη του παιχνιδιού είναι τεράστια. Λανθασμένη επιλογή οπλισμού θα μπορούσε ακόμη και να αχρηστεύσει τελείως όλη την ομάδα σας!

Φροντίστε λοιπόν όλες οι μονάδες να έχουν την κατάλληλη ασπίδα κατ' αρχήν. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τύποι ασπίδας, ο καθένας με το δικό του βάρος, κόστος και ανθεκτικότητα. Υπόψη ότι έχετε περιορισμένη "αγοραστική" δύναμη (credits). Ένα μικρό δείγμα του ρεαλισμού που διακρίνει το παιχνίδι φαίνεται από το γεγονός ότι η ασπίδα δεν είναι ίδια για όλες τις πλευρές του σώματός σας! Από τα πλάγια είστε πιο ευάλωτος απ' ότι μπροστά και από πίσω ακόμη περισσότερο!!

Μετά την ασπίδα πρέπει να επιλέξετε τα όπλα που θα έχει κάθε μονάδα. Αυτό είναι πιο πολύπλοκο από την εκλογή ασπίδας γιατί υπάρχουν 17 διαφορετικοί τύποι όπλων! Κι όχι μόνο αυτό αλλά κάθε όπλο συνοδεύεται από ένα σύνολο 18 χαρακτηριστικών (βάρος, κόστος, ακρίβεια, χωρητικότητα κ.α.)!! Στο manual υπάρχει μια ολόκληρη σελίδα με ένα πίνακα που περιέχει τις απαραίτητες πληροφορίες. Χωρίς υπερβολή μπορούμε να πούμε ότι το 50% της επιτυχίας σας εξαρτάται από το σωστό οπλισμό. Επίσης πρέπει να ξέρετε ότι τα όπλα σας δίνονται γεμάτα αλλά μπορείτε να αγοράσετε και επιπλέον εφόδια (απαραίτητο για ορισμένες αποστολές). Προσέξτε γιατί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν μπορείτε να αγοράσετε τίποτα! Και μια τελευταία συμβουλή: μη φορτώνετε μια μονάδα με πολλά όπλα γιατί μετά δεν θα μπορεί να πάρει τα πόδια της. Είναι προτιμότερο να έχετε μια ομοιόμορφη κατανομή του οπλισμού σε όλες τις μονάδες της ομάδας σας.

Στη συνέχεια εμφανίζεται στην οθόνη σας ένα "παράθυρο", μέσα από το οποίο βλέπετε ένα μέρος της τοποθεσίας στην οποία εξελίσσεται το σενάριο που επιλέξατε. Εσείς ελέγχετε ένα "στόχαστρο" που μπορεί να μετακινηθεί προς όλες τις κατευθύνσεις (με γρήγορο και βολικό scrolling) και πατώντας το fire τοποθετείτε τις μονάδες σας στις καταλληλότερες (κατά τη γνώμη σας) θέσεις. Δυστυχώς όμως υπάρχει ένας περιορισμός: μπορείτε να βάλετε τις μονάδες μόνο σε προκαθορισμένους χώρους που σημειώνονται με ένα κίτρινο-κόκκινο τετράγωνο, ενώ οι αντίπαλοι σας ξεκινούν από τα γαλάζια τετράγωνα.

Σε κάθε χρονική στιγμή βρίσκεστε σε ένα από τα τρία modes του παιχνιδιού: CURSOR, SELECT και FIRE. Παρακάτω θα αναλύσουμε τις ενέργειες που μπορείτε να κάνετε σε καθένα από τα παραπάνω modes.



FIRE MODE

Εδω η οθονη αλλαζει αρκετα. Το σχημα του στοχαστρου μεταβαλλεται και βλεπετε μονο τις μοναδες (φιλικες και εχθρικες) και τα αντικειμενα που εμποδιζουν τις βολες. Δεξια, υπαρχει μια πληθωρα χρησιμων πληροφοριων: το οπλο που εχετε, τα APs, οι διαθεσιμοι τυποι πυροβολισμου και η ακριβεια και το κοστος του καθενος. Οι επιλογες σας ειναι:

AUTO: Σειρα απο τρεις τουλαχιστον ριπες που ριχνονται μεταξυ δυο προκαθορισμενων σημειων. Δεν το διαθετουν ολα τα οπλα.

SNAP: Απλη και φτηνη βολη με μετρια ακριβεια.

AIM: Πολυ ευστοχη βολη αλλα κοστιζει αρκετα. Παντως αν εχετε πολλα APs προτιμηστε την!

THROW: Σας επιτρεπει να πεταξετε το... οπλο σας, πιθανον σε μια αλλη φιλικη μοναδα!

INFO: Απεικονιζει πληροφοριες για μια αλλη μοναδα.

END FIRE: Επιστρεφει στο SELECT MODE

CURSOR MODE

Απο το mode αυτο ξεκιναει το παιχνιδι. Ειστε ελευθεροι να μετακινηθειτε με το στοχαστρο σε οποιοδηποτε μερος της πιστας. Στο δεξι μερος της οθονης εμφανιζονται διαφορες χρησιμες πληροφοριες, οπως:

MAP: Μια συντομη περιγραφη του τι βρισκε ται κατω απο το στοχαστρο (πατωμα, χωμα, φυτο, τοιχος).

OBJECT: Το ονομα του αντικειμενου που βρισκεται στο εδαφος (αν υπαρχει κατι, π.χ. οπλο).

UNIT: Το ονομα της μοναδας που βρισκεται κατω απο το στοχαστρο.

OBJECT IN USE: Το αντικειμενο που χρησιμοποιει η μοναδα.

Εκτος απο τις παραπανω πληροφοριες σας δινεται και ενα menu επιλογων απ οπου μπορειτε να διαλεξετε την επομενη ενεργεια σας.

SELECT: Αν βρισκεστε πανω απο μια μοναδα, επιλεγετε τη μοναδα αυτη και μπαινετε στο SELECT MODE.

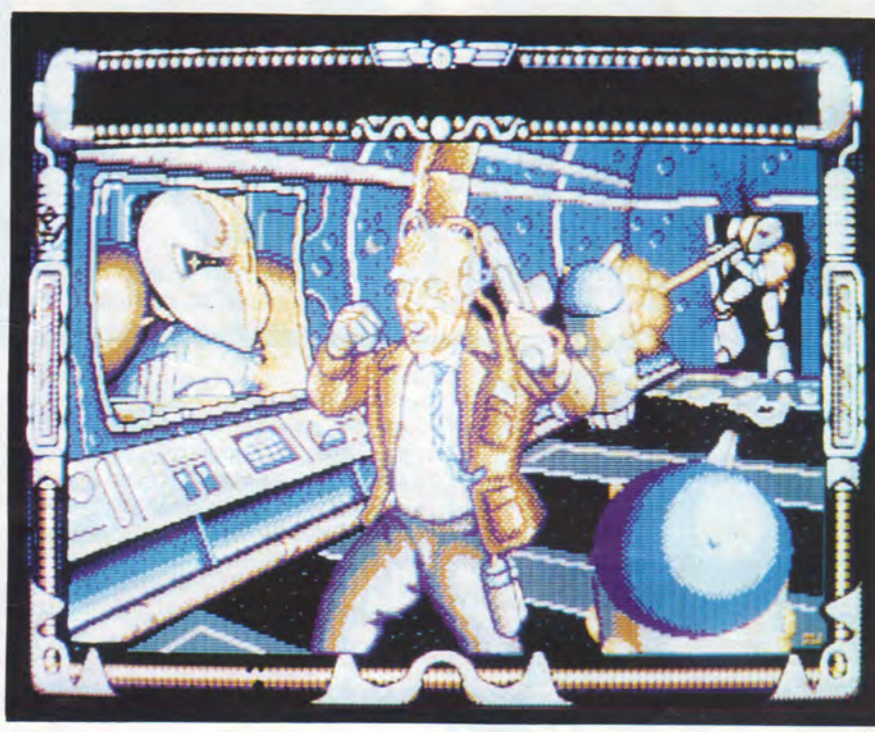
INFO: Απεικονιζει ενα συνολο πληροφοριων για τη μοναδα. Εδω πρεπει να κανουμε μια παρενθεση για να πουμε οτι το βασικο μεγεθος που χαρακτηριζει καθε μοναδα ειναι τα Action Points (APs). Οπως θα δειτε παρακατω, οποιαδηποτε ενεργεια κανετε σας κοστιζει καποια APs και πρεπει να ειστε πολυ ακριβεις στους υπολογισμους σας προκειμενου να επιβιωσετε και να νικησετε. Αν τελειωσουν τα APs, τοτε η μοναδα δεν μπορει να κανει τιποτα αλλο εκτος απο το να περιμενει μεχρι τον επομενο γυρο.

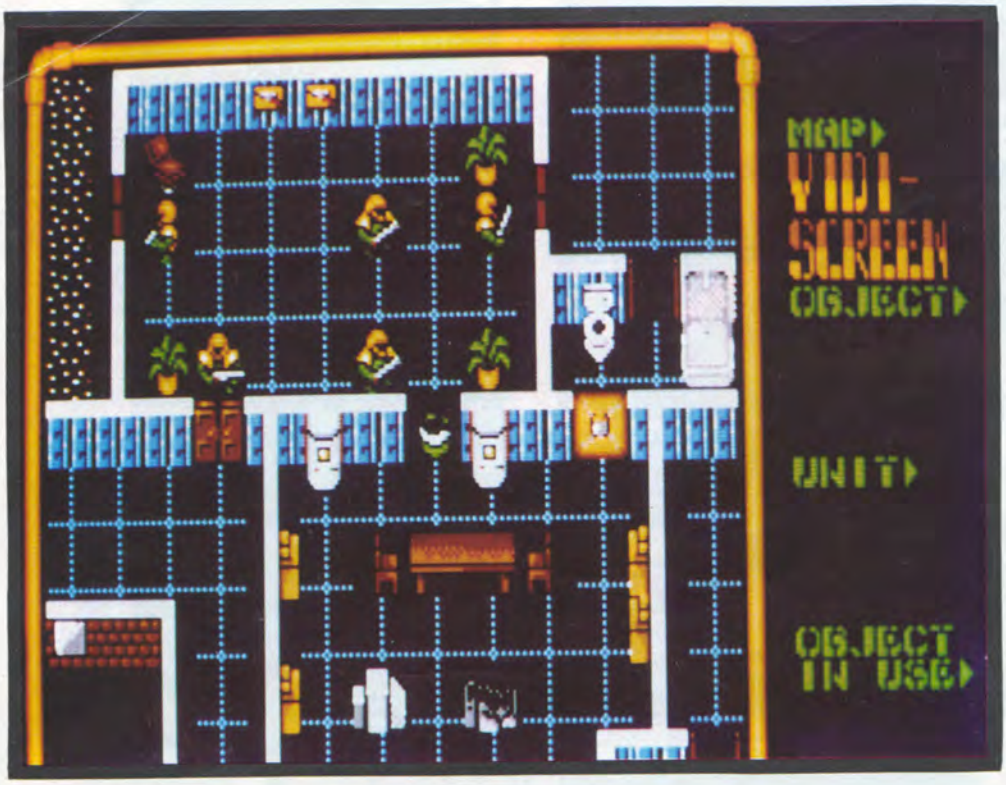
NEXT UNIT: Μεταφερει το στοχαστρο στην επομενη μοναδα που εχει διαθεσιμα APs.

SCANNER: Εμφανιζει στην οθονη το χαρτη ολοκληρης της περιοχης με τις θεσεις των μοναδων σας σημειωμενες με κοκκινο και των αντιπαλων με κιτρινο. Προσοχη ομως! Το οπτικο πεδιο καθε μοναδας καλυπτει μια γωνια 45 μοιρων. Αν ο εχθρος βρισκεται εξω απο το πεδιο αυτο (η αν παρεμβαλλονται διαφορα αντικειμενα οπως τοιχοι, πορτες κ.α.), δεν φαινεται στην οθονη! Δηλαδη, μπορει καλλιστα να ειναι ακριβως πισω σας και να μην τον εχετε δει! Ετσι δε γινεται και στην πραγματικοτητα;

SELECT MODE

Το mode αυτό είναι το πιο σημαντικό και σ' αυτό θα βρίσκεστε την περισσότερη ώρα. Οι πληροφορίες στην οθόνη έχουν αλλάξει τώρα και απεικονίζουν διάφορα στοιχεία σχετικά με τη μονάδα που ελέγχετε. Τα πιο ενδιαφέροντα είναι ο αριθμός των APs και ο δείκτης κατεύθυνσης. Εδώ πρέπει να δώσετε αρκετή προσοχή γιατί η κίνηση των μονάδων γίνεται με αρκετά ασυνήθιστο τρόπο. Κουνώντας το μοχλό του joystick δεξιά, ο δείκτης κατεύθυνσης κινείται όπως οι δείκτες το ρολογιού. Μόλις ακινητοποιηθεί, μπορείτε να προχωρήσετε προς την επιθυμητή διεύθυνση, κουνώντας το μοχλό μπροστά.







Θα χρειαστείτε κάμποση εξάσκηση μέχρι να εξοικειωθείτε με το μηχανισμό. Και να θυμάστε ότι λάθος κινήσεις συνεπάγονται απώλειες σε APs χωρίς λόγο.

Πατώντας τώρα το fire, εμφανίζεται το menu του SELECT MODE:

END MOVE: Επιστρέφει στο CURSOR MODE.
FIRE: Σας πηγαίνει στο FIRE MODE.
CHANGE: Επιτρέπει στη μονάδα ν' αλλάξει όπλο.
PICK UP: Σας αφήνει να μαζέψετε ένα αντικείμενο από το έδαφος.
DROP: Μπορείτε να ξεφορτωθείτε κάποιο αντικείμενο.
LOAD: Μπορείτε να γεμίσετε τα όπλα σας.
PRIME: Ενεργοποιεί τις χειροβομβίδες.
OPEN/CLOSE: Ανοίγει/Κλείνει μια πόρτα.
LOCK/UNLOCK: κλειδώνει/ξεκλειδώνει μια πόρτα.
SCANNER: Απεικονίζει το χάρτη.

Θυμηθείτε ότι όλες οι παραπάνω ενέργειες (εκτός από το SCANNER) σας στοιχίζουν σε APs -και μερικές στοιχίζουν ακριβα!

ΚΡΥΦΗ ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΕΥΚΑΙΡΙΑΚΕΣ ΒΟΛΕΣ

Μόλις διαλέξετε END TURN και τελειώσει ο γύρος σας, αρχίζει ο γύρος του αντιπάλου. Η κίνηση του είναι κρυφή, με την έννοια ότι δεν βλέπετε τους εχθρούς να κινούνται, αλλά παρακολουθείτε μόνο τις ενδείξεις κατεύθυνσης στο δεξί μέρος της οθόνης. Όμως, αν μια εχθρική μονάδα βρεθεί στο οπτικό σας πεδίο και σας έχουν μείνει αρκετά APs τότε έχετε το δικαίωμα για ευκαιριακές βολές (opportunity fire). Ο έλεγχος γυρνά σε σας (στο FIRE MODE) και αφού πυροβολήσετε, ο αντίπαλος συνεχίζει την δράση του.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Θα μπορουσα να γραψω αλλα τοσα και να μην εξαντλησω το θεμα! Το Laser Squad ειναι ενα παιχνιδι που κυριολεκτικα καθηλωνει με τις διαρκεις εκπληξεις που επιφυλασσει και κυριως με τον εκπληκτικο βαθμο ρεαλισμου που προσφερει. Υπαρχουν απειρες λεπτομερειες που οπωσδηποτε θα κουραστειτε πολυ μεχρι να τις μαθετε και να τις χρησιμοποιησετε προς οφελος σας (απο το ηθικο των μοναδων που μειωνεται οταν σκοτωνεται ενας συναδελφος τους, μεχρι το ποσοστο των APs που χανεται στην κινηση αναλογα με την τραχυτητα του εδαφους!!). Οι φιλοι των παιχνιδιων στρατηγικης και τακτικης που ...... σεβονται τους εαυτους τους πρεπει να το αποκτησουν οπωσδηποτε. Ειναι μοναδικη απολαυση!

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΠΛΟΚΗ	96
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	86
ΓΕΝΙΚΑ	**86**

ΤΙΤΛΟΣ	: LASER SQUAD
HOUSE	: BLADE
FORMATS	: ST, AMIGA, AMSTRAD
ΤΙΜΗ	: 3500
TEST	: ATARI ST

Σας λέει τίποτα το όνομα Captain Fizz; Σίγουρα δεν θα σας λέει τίποτα αν δεν έχετε το παιχνίδι. Για σας λοιπόν που δεν έχετε το παιχνίδι η ιστορία του ήρωά μας είναι η παρακάτω:

Ο κύριος Johan Ellisson, που στο παρελθόν είχε κατασκευάσει πολλά σύγχρονα όπλα, αποφάσισε να φτιάξει ένα τάγμα από υπερστρατιώτες. Πως θα το κατάφερνε αυτό; Μα φυσικά με μια ειδική επέμβαση που θα έκανε σε αρρώστους οι οποίοι έπρεπε να χειρουργηθούν. Πολλοί άρρωστοι δέχτηκαν. Έτσι δημιουργήθηκε το The Queen's Cloned Highlanders. Δύο από τους πιο γενναίους υπερστρατιώτες είναι (ποιος άλλος;) ο Captain Fizz και ο φίλος του.

Έτσι όταν ζητήθηκε από τον Johan να στείλει δύο υπερστρατιώτες να βοηθήσουν την κατάσταση στο διαστημόπλοιο Ίκαρο, επέλεξε (ποιον άλλο;) τον Captain Fizz και τον φίλο του, τους οποίους και κάλεσε στο γραφείο του για να τους εξηγήσει την κατάσταση η οποία είχε ως εξής:

Το διαστημόπλοιο Ίκαρος κατευθύνεται προς τον ήλιο και αν πλησιάσει πολύ, θα εκραγεί και μαζί του και ο γαλαξίας μας. Για όλη αυτή την υπόθεση ευθύνεται το κεντρικό κομπιούτερ και τα droids που έχει κατασκευάσει. Τέλος τους είπε ότι σκοπός τους είναι να καταστρέψουν το κομπιούτερ και τα droids.

Σε λίγο οι δύο υπερστρατιώτες τηλεμεταφέρονται στο διαστημόπλοιο. Όμως για κακή τους τύχη τηλεμεταφέρονται στα κατώτερα επίπεδα του διαστημόπλοιου και θα πρέπει να ανέβουν 22 συνολικά ορόφους για να φτάσουν και να καταστρέψουν το κομπιούτερ.

Ας αφησουμε ομως την υποθεση και ας δουμε το ιδιο το παιχνιδι. Κατα τη διαρκεια που φορτωνεται το παιχνιδι εμφανιζεται μια αρκετα καλη εισαγωγικη οθονη που συνοδευεται απο ενα μουσικο κομματι με ομιλια, η οποια δεν ειναι αρκετα καθαρη. Μετα απο λιγο το προγραμμα σας ζηταει να διαλεξετε μια γλώσσα (αγγλικα, γαλλικα, γερμανικα) στην οποια θα εμφανιζονται τα μηνυματα του παιχνιδιου. Αφου επιλεξετε μια γλώσσα θα πρεπει να διαλεξετε και το επιπεδο δυσκολιας. Αφου γινει κι αυτο θα εισαστε ετοιμοι για δραση.

Στο παιχνιδι μπορουν να παιξουν ενας η δυο παιχτες. Εδώ πρεπει να σημειώσουμε οτι το παιχνιδι μπορει να το παιξει μονος του καποιος, αλλα ειναι αδυνατο να το τελειώσει μονος του. Το παιχνιδι το βλεπετε απο ψηλα και αυτο διευκολυνει καπως το δυσκολο εργο σας.

Στο δύσκολο έργο σας θα σας βοηθήσουν διασκορπισμένα στις πίστες και θα βελτιώσουν την αρματωσιά σας, θα σας δώσουν περισσότερη δύναμη κ.α. Τα πιο σημαντικά είναι τα credits τα οποία τα εξαργυρώνετε σε κάποια ειδικά μέρη και σας καλυτερεύει η ενέργεια.

Όταν παίζουν δύο παίχτες, υπάρχει η δυνατότητα να χτυπήσει ο ένας τον άλλο. Όμως αυτό στοιχίζει πολλή ενέργεια στον παίχτη που χτυπήθηκε και για λίγο χρονικό διάστημα δεν μπορεί να κουνηθεί, γι' αυτό προσοχή!

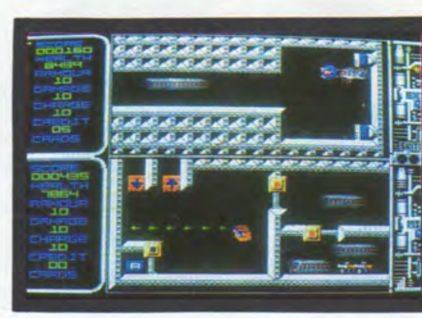
Τώρα όσον αφορά τα γραφικά είναι μικρά, αλλά σχετικά καλά. Θα μπορούσαν όμως να είναι πολύ καλύτερα και λίγο πιο μεγάλα. Ο ήρωάς μας κινείται μόνο προς τέσσερις κατευθύνσεις, ενώ λείπει η διαγώνια κίνηση που θα διευκόλυνε το παιχνίδι. Ο ήχος του είναι μόνο θόρυβος των βολών λέιζερ και η κραυγή του υπερστρατιώτη όταν πεθάνει.

Το παιχνίδι θα αρέσει στους φανατικούς του είδους και καλό θα ήταν να το έχουν στη συλλογή τους, στους υπόλοιπους δεν θα το συνιστούσα.



CAPTAIN FIZZ

ΤΙΤΛΟΣ	: CAPTAIN FIZZ
ΚΑΤΑΣΚ.	: PSYGNOSIS
	: ST, AMIGA, SPECTRUM
ΤΙΜΗ	: 3400
TEST	: AMIGA



Στην οθόνη εκτός από τα δύο παράθυρα όπου εξελίσσεται το παιχνίδι υπάρχουν δύο ακόμα αριστερά, ένα για τον κάθε παίκτη τα οποία έχουν ζωτικής σημασίας πληροφορίες (υγεία, δύναμη κ.τ.λ.). Υπάρχει ακόμα ένα παράθυρο στα δεξιά το οποίο δείχνει εξίσου σημαντικές πληροφορίες όπως οι παλμοί της καρδιάς του ήρωα, το πόσοι διακόπτες έχουν βρεθεί σωστά κ.α.

Όταν επιτέλους αρχίσει το παιχνίδι εκτός από το να σκοτώνετε εχθρούς θα πρέπει να βρείτε ορισμένες κάρτες οι οποίες ανοίγουν τις αντίστοιχες πόρτες με το χρώμα της κάρτας. Ακόμα θα πρέπει να βρείτε κάποιους διακόπτες τους οποίους πρέπει να πατήσετε με τη σωστή σειρά για να σταματήσουν κάτι πράσινα λέιζερ που σας εμποδίζουν να περάσετε σε κάποια σημεία της πίστας.

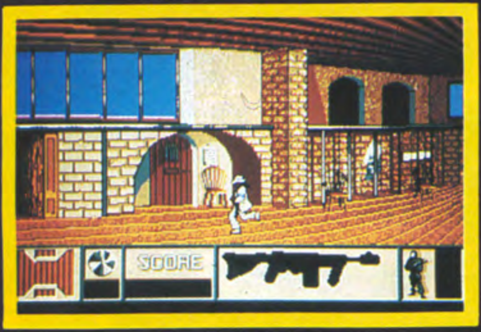
Όμως σε κάθε πίστα υπάρχει μόνο μία έξοδος που παραμένει κλειστή μέχρι να καταστρέψετε τις μηχανές που παράγουν τα droids (τα κουτάκια με το γράμμα L). Αφού τα κάνετε όλα αυτά περνάτε στο επόμενο level όπου σας περιμένουν τα ίδια droids καθώς και ένας καινούριος εχθρός που ρίχνει πυραύλους. Αυτόν θα πρέπει να τον αποφεύγετε γιατί στην προσπάθειά σας να τον σκοτώσετε, θα σας τρώει πάντα. Υπάρχει όμως ένας τρόπος να τον σκοτώσετε, με το blitter bomb. Αυτό είναι μία βόμβα που εξαφανίζει όποιον εχθρό βρίσκεται στην οθόνη του παίχτη. Ο κάθε παίχτης έχει κατά τη διάρκεια όλου του παιχνιδιού μόνο δύο, γι' αυτό πρέπει να τις χρησιμοποιείτε πολύ προσεκτικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	68
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	79
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	70
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	65
ΓΕΝΙΚΑ	**72**

Το MOONWALKER είναι ένα παιχνίδι της US. GOLD και αποτελεί "διασκευή" του ομώνυμου έργου με πρωταγωνιστή τον MICHAEL JACKSON.

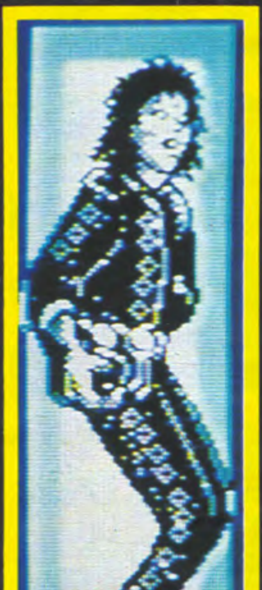
Το παιχνίδι είναι ARCADE και χωρίζεται σε τέσσερα LEVELS που κάθε ένα είναι βασισμένο στο έργο.





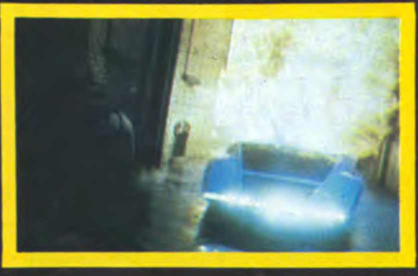
Στο πρώτο Level υπαρχουν τέσσερις διαφορετικές περιοχές μέσα στο στούντιο και επτά αντικείμενα που πρέπει να μαζέψετε. Στο level αυτό θα συναντήσετε πολλούς ανεπιθύμητους και επειδή όταν χάνετε ξαναεπιστρέφετε από την αρχή, καλό θα ήταν να κοιτάτε και το RADAR της οθόνης καθώς παίζετε, για να βλέπετε έτσι και τους εχθρούς και τ' αντικείμενα που ψάχνετε.

Στο δεύτερο level βρισκόμαστε σε μια μικρή συνοικία όπου έχουμε αποκλειστεί από μία συμμορία. Στόχος σας είναι πρώτα να βρείτε την μοτοσυκλέτα και μ' αυτή ψάχνοντας τη συνοικία και αποφεύγοντας τους εχθρούς που και αυτοί είναι πάνω σε μηχανές, να βρείτε τη μοναδική έξοδο που όμως φυλάγεται από τον MR MEG, που είναι SPRITE σχεδόν όσο η οθόνη που φυσικά πρέπει να εξοντώσετε.



Στο τρίτο LEVEL βρισκομαστε σε ενα CLUB συγκεκριμενα το CLUB 30. Φυσικα θα νομίζετε οτι σε αυτο το CLUB είσαστε ασφαλης. Τα πραγματα ομως δεν είναι ετσι. Καθώς ολα είναι ησυχα και ωραία κανοντας επίδειξη του χορου σας, ψηλοί στρατιώτες εμφανίζονται απο τα παραθυρα και τις πορτες. Εδώ αυτο που πρεπει να κανετε είναι να βρείτε το οπλο και τις σφαίρες για να τα βγαλετε περα μαζί τους.

Στο τεταρτο LEVEL βρισκεστε σε μία αρενα που ο Mr BIG εχει απαγαγει την KATY στοχευοντας ετσι να σας φερει προς την αρενα. Σε αυτη την πίστα θα συναντησετε πολλα παραξενα οπως κοντοχοντρους πυγμαίους με LASER GUNS. Εδω πρεπει να επιστρατευσετε ολες σας τις δυναμεις αποφευγοντας αυτους τους πυγμαίους και το τεραστιο κανονι του Mr BIG.



Ολα αυτα ίσως σας φαίνονται πολυ δυσκολα αλλα σκεφτείτε οτι αν νικησετε θα βρεθείτε στην ζεστη αγκαλια της αγαπημενης σας.

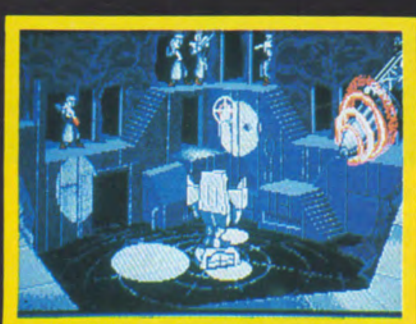
MOON



ΤΙΤΛΟΣ	MOON WALKER
ΚΑΤΑΣΚ.	US GOLD
FORMATS	AMSTRAD, C-64, SPECTRUM
ΤΙΜΗ	1750
TEST	C-64

Το παιχνιδι κυμαινετε σε ικανοποιητικα επιπεδα. Το scrolling του πολυ καλο και ομαλο. Αυτο που ξεχωριζει στο παιχνιδι ειναι η μουσικη του υπόκρουση, που ειναι οπως θα καταλαβατε μουσικα κομματια του Michael Jackson.
Τα γραφικα του ομως ειναι μετρια ιδιως στο τριτο LEVEL.







ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	84
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	56
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	62
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	**75**

W A L K E R

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ MICHAEL JACKSON

ΚΕΡΔΙΣΤΕ



● **Ε**να καταπληκτικό φορητό **SONY DISCMAN** που προσφέρει η **Arcade** για τον πρώτο υπερ-τυχερό του Διαγωνισμού. Συν: Ένα **Compact Disk** με το άλμπουμ του Michael Jackson: "BAD".

● **Γ**ια τους επόμενους δέκα τυχερούς, υπάρχουν **δέκα φανταστικά μπλουζάκια Michael Jackson "Moonwalker"** προσφορά της **U.S. GOLD** για τους αναγνώστες του **USER**.

● **Γ**ια να πάρετε μέρος στον SUPER Διαγωνισμό του USER το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να απαντήσετε στις επόμενες τέσσερις ερωτήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν το κουπόνι που ακολουθεί και στείλτε το αμέσως στην παρακάτω διεύθυνση.

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.
ΓΙΑ ΤΟΝ SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ
MOONWALKER
Τ.Θ. 26 154
ΑΘΗΝΑ ΤΚ 106 82

Αφού κατέκτησε τον κόσμο της pop μουσικής ο Michael Jackson, έστρεψε όλο του το ενδιαφέρον στην δημιουργία της πρώτης του ταινίας: Moonwakler. Τώρα η U.S. Gold παρουσιάζει την έκδοση του Moonwalker για home computers.

Ο Michael Jackson έβγαλε τον πρώτο του δίσκο το 1969 σε ηλικία μόλις 11 ετών!!

Ο Michael Jackson ήταν το έβδομο παιδί μιας μικροαστικής οικογένειας των Jackson. Ο πατέρας του Joe ήταν εργάτης στο Gary της Indiana και η μητέρα του Kathleen δούλευε σ᾽ ένα μεγάλο πολυκατάστημα. Αν και τα εννιά παιδιά των Jacksons δεν πείνασαν ποτέ, δεν είχαν και ποτέ τους μεγάλη οικονομική άνεση. Μετά από μια μέρα σκληρής εργασίας, ο Joe συνήθιζε να ξεκουράζεται παίζοντας Rythm και Blues στην κιθάρα του.

Η Kathleen είχε ιδιαίτερη αδυναμία στην θρησκευτική μουσική, και έπαιζε πιάνο και κλαρινέτο. Έτσι ο Michael, απόκτησε μεγάλο ταλέντο στην μουσική! Τώρα, μετά από τόσους επιτυχημένους δίσκους και ειδικά μετά από το άλμπουμ του "Thriller", το οποίο πούλησε πάνω από 40 εκατομμύρια αντίτυπα μέχρι σήμερα, οι παλιοί δύσκολοι καιροί έχουν ξεπεραστεί!!

ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Πότε γεννήθηκε ο Michael Jackson;
α. 1950;
β. 1958;
γ. 1969;

2. Πόσα αδέλφια έχει ο Michael Jackson;
α. Πέντε;
β. Οκτώ;
γ. Εννέα;

3. Moonwalker σημαίνει στα ελληνικά: Αυτός που περπατάει στο φεγγάρι.
Πότε έκανε ο Neil Armstrong το πρώτο του ιστορικό βήμα στο φεγγάρι;
α. Το 1969;
β. Το 1979;
γ. Το 1989;

4. Γράψτε τρεις διαφορετικούς τίτλους Computer games της U.S. Gold.

α. ....
β. ....
γ. ....

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Δεν επιτρέπεται στους εργαζόμενους στις "Δυναμικές Εκδόσεις" και στην "Arcade" να πάρουν μέρος στον διαγωνισμό, όπως και στους συγγενείς.
2. Δεν θα ληφθούν υπόψην οι απαντήσεις που θα έρθουν μετά τις 15 Μαρτίου 1990 (ως αποδεικτικό της ημερομηνίας αποστολής, λαμβάνεται η σφραγίδα ταχυδρομείου).
3. Αν οι σωστές απαντήσεις είναι περισσότερες από τα προσφερόμενα δώρα, θα γίνει κλήρωση για την ανάδειξη των νικητών, ενώπιον Συμβολαιογράφου και του Εκδότη.
4. Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού θα δημοσιευτούν από το USER.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΕΑ

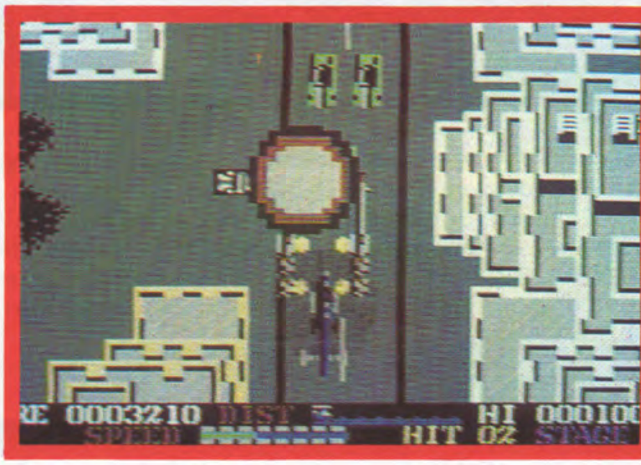
ΟΝΟΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ.: ....
ΠΟΛΗ: ....

WINNERS

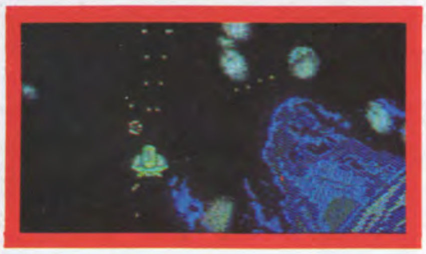
Πρόκειται για μια νέα συλλογή από την U.S. Gold, με πέντε παιχνίδια, τέσσερα από τα οποία ήταν μεγάλα hits. Ας τα δούμε αναλυτικά.

THUNDERBLADE

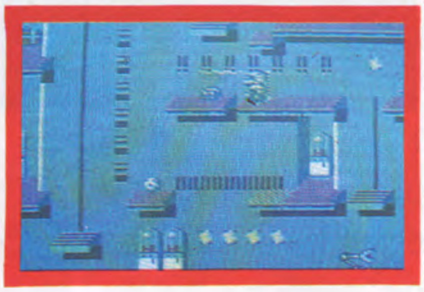
Όλη την χώρα, την έχουν καταλάβει επαναστάτες, με αρχηγό τον δικτάτορα Chorzelski. Μόνο ένας θαρραλέος πολεμιστής-εσείς!-τολμάει να αντισταθεί, με μοναδικό μέσο το τελειότερο πολεμικό ελικόπτερο THUNDERBLADE. Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερα stages τα οποία φαίνονται από πάνω, ή τριοδιάστατα. Μεγάλα, πολύχρωμα sprites, καλά γραφικά και ήχος και άφθονη δράση, κάνουν το Thunderblade παιχνίδι εθιστικό, και εξαιρετικά ενδιαφέρον. Έτσι άλλωστε εξηγείται και η μεγάλη επιτυχία που γνώρισε στην Αγγλία το Thunderblade πέρυσι το χειμώνα.



BLASTEROIDS



BLASTEROIDS: Θυμάστε το Asteroids, εκείνο το παιχνίδι με το τρίγωνο διαστημόπλοιο και τους μετεωρίτες, στα πρώτα coin-ops? E, το Blasteroids δεν είναι παρά μία σύγχρονη διασκευή του Asteroids. Σκοπός σας είναι να περάσετε σώος μέσα από τις διάφορες περιοχές του κάθε γαλαξία, για να αντιμετωπίσετε τελικά τον μεγάλο κακό, τον Mukor. Στην αποστολή σας αυτή θα συναντήσετε επικίνδυνους μετεωρίτες και εχθρικά διαστημόπλοια, τα οποία αν καταστραφούν σας δίνουν power pills, διπλές βολές, και άλλα goodies. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό shoot-em-up και θα σας καθηλώσει πολλές ώρες μπροστά στο monitor, προσπαθώντας να κατατροπώσετε τον Mukor. Είναι ένα επιτυχημένο coin-op conversion, και ταυτόχρονα ένα από τα μεγάλα ατού της συλλογής.



IMPOSSIBLE MISSION II

Στο δεύτερο μέρος του κλασσικού Impossible Mission, πρέπει για μία ακόμη φορά να σώσετε τον κόσμο από την καταστροφή. Ο Σατανικός Elvin Atombender έχει προστατέψει ακόμα καλύτερα το αρχηγείο του, αυτή τη φορά, κάνοντας την αποστολή σας δυσκολότερη. Τα ρομπότς του Elvin βρίσκονται παντού, και δεν έχουν σκοπό να σας αφήσουν να θείτε τα ψηφία του κώδικα και τα κομμάτια της μελωδίας που θα σας ανοίξουν τις πόρτες του control room. Το παιχνίδι είναι αρκετά — αν όχι υπερβολικά σε ορισμένα σημεία-δύσκολο, αλλά παρ' όλα αυτά δεν θα σας απογοητεύσει: καλά γραφικά, καταπληκτική κίνηση και ήχος (θυμηθείτε το Impossible Mission) φτιάχνουν ένα πολύ καλό σύνολο. Οι οπαδοί του είδους θα το αγαπήσουν, αλλά και στους υπόλοιπους σίγουρα θ' αρέσει.



USER C-64

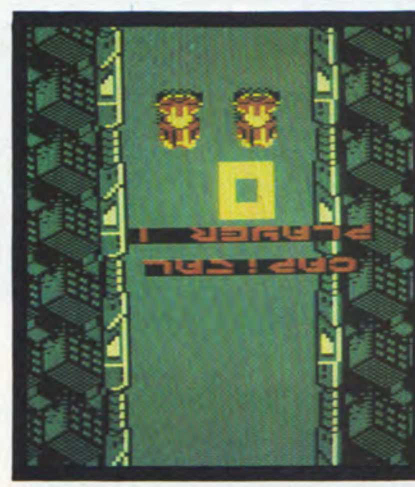


INDIANA JONES

Το παιχνίδι αυτό, βασίζεται στη 2η ταινία του INDY και είναι conversion από το ομώνυμο coin-op της Atari. Ξεκινάτε από την πρώτη πίστα, όπου προσπαθείτε να ελευθερώσετε τα παιδιά του χωριού MAYAPORE. Στην πίστα αυτή, αντιμετωπίζετε τους πιστούς του MOLA RAM, οι οποίοι είναι εύκολη λεία για το όπλο σας: το μαστίγιο.

Στην δεύτερη πίστα, βρίσκεστε πάνω σ' ένα βαγόνι, και κατευθύνεστε προς το ναό, καθώς οι φρουροί κάνουν το παν για να σας σταματήσουν. Στην τρίτη και τελευταία πίστα, πρέπει να πάρετε τα πετράδια SANKARA, και να φύγετε από το ναό. Γενικά, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, θυμίζει πάντως πολλά σημεία της ταινίας. Τα γραφικά κι ο ήχος δεν είναι ιδιαίτερα καλά, ενώ και από playability δεν λέει πολλά πράγματα. Συστήνεται μόνο για τους φανατικούς του coin-op.

L.E.D. STORM



Ένα ακόμη coin-op conversion από την GO! το οποίο διαθέτει αρκετά καλά στοιχεία. Βρίσκεστε στη Γη του μέλλοντος, όπου, για να λυθεί το κυκλοφοριακό πρόβλημα, οι δρόμοι είναι φτιαγμένοι στον αέρα. Οχήματα κάθε λογής τους διασχίζουν, ενώ ορισμένα ρήγματα μπορούν να σας στείλουν στο κενό. Στην προσπάθειά σας να διασχίσετε την πόλη, θα συναντήσετε δολοφονικά αυτοκίνητα, μανιακούς βατράχους που επιβραδύνουν το αυτοκίνητό σας, νάρκες, κηλίδες από λάδια, κρατήρες, φορτηγά γεμάτα με νιτρογλυκερίνη, και ότι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Για να διευκολυνθεί κάπως η επιβίωσή σας, θα συναντήσετε κάψουλες ενέργειας, καύσιμα, χάπια πόντων και πολλά άλλα. Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, αλλά και ενδιαφέρον. Καλά γραφικά και κίνηση, και μια τρομερή μουσική (το «Smoke on the water» των Deep Purple) και συνθέτουν ένα πολύ καλό σύνολο. Αναμφισβήτητα, ένα από τα συν, της συλλογής.

	THUNDER BLADE	L.E.D STORM	INDY	I.M.II	BLASTER OIDS
ΓΡΑΦΙΚΑ	75	72	63	78	82
ΚΙΝΗΣΗ	82	75	65	92	73
ΗΧΟΣ	87	91	67	92	66
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92	77	69	81	83
ΠΛΟΚΗ	87	75	54	76	74
ΠΑΚΕΤΟ	82	82	82	82	82
ΑΝΤΟΧΗ	83	67	77	85	74
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92	85	85	85	85
ΓΕΝΙΚΑ	**85**	**77**	**86**	**86**	**80**

ΤΙΤΛΟΣ	:	WINNERS
HOUSE	:	US GOLD
FORMATS	:	C 64, AMSTRAD, SPECTRUM
ΤΙΜΗ	:	3000
TEST	:	C 64

Γενικά, η συλλογή αποτελείται από πέντε καθαρά arcade παιχνίδια, τα οποία προσφέρουν μεγάλη ποικιλία. Γραφικά, κίνηση, και ήχος κυμαίνονται από καλά μέχρι άριστα, ενώ και το συνολικό playability βρίσκεται σε πολύ καλά επίπεδα. Το εκπληκτικό Thunder Blade, αλλά και τα υπόλοιπα παιχνίδια, συνθέτουν ένα πακέτο που είναι «must» για τον κάθε χρήστη. Το Winners της U.S. GOLD το είδαμε σε commodore 64, που είναι και η καλύτερη 8-μπιτη έκδοση.

BIG TROUBLE!



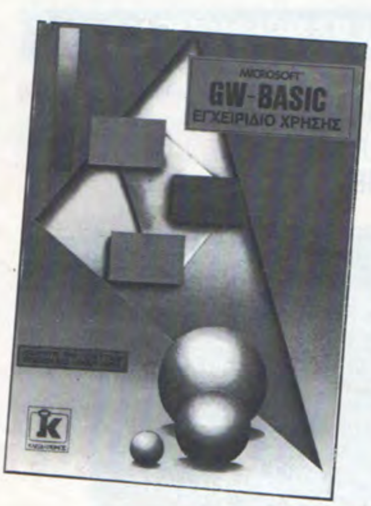
Αν θέλετε, ν' αποδείξετε ότι μπορείτε να βάλετε το μυαλό σας να δουλέψει, έχω ένα προβληματάκι για σας. Η ανταμοιβή σας θα είναι κάποιο δώρο - έκπληξη, μικρό βέβαια, αλλά εκείνο που μετράει είναι να ανταποκριθείτε στην προ(σ)κληση και να κερδίσετε. Εκείνο που έχετε να κάνετε είναι απλό: σας δίνονται τα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου A, E, P, R, S και εσείς πρέπει να βρείτε **όσο το δυνατόν περισσότερες** (αγγλικές) λέξεις των 5 γραμμάτων που να περιέχουν καθένα από τα παραπάνω γράμματα μία ακριβώς φορά. Εγώ, θα σας δώσω για παράδειγμα την ... γαλλική λέξη APRES, που σημαίνει μετά. Ελπίζω να μη γκρινιάξετε που η υπόθεση απαιτεί αγγλομάθεια - κάθε αρχή και δύσκολη. Δεν έχω τίποτα περισσότερο να προσθέσω, εύχομαι μόνο να δείτε αυτή τη μικρή στήλη σαν μια ευχάριστη έκπληξη που θα σας κρατά συντροφιά κάθε μήνα με αινίγματα, σπαζοκεφαλιές, προβλήματα, γρίφους κ.α. Στείλτε τις απαντήσεις σας (που θα πρέπει να περιγράφουν και τη μέθοδο που ακολουθήσατε για να φτάσετε στη λύση), **όσο πιο γρήγορα** μπορείτε στη διεύθυνση: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Δεληγιάννη 24, 10682 ΑΘΗΝΑ, Για τη στήλη "Big Trouble".

Ο τριανταδυάμπιτος

ΒΙΒΛΙΟ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

MICROSOFT GW – BASIC ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΣΕΛ. 282 / ΤΙΜΗ 2.600



Η BASIC είναι η αγαπημένη γλώσσα προγραμματισμού των νέων χρηστών υπολογιστών λόγω της ευκολίας εκμάθησής της. Στην αρχή είχε μικρές δυνατότητες, αλλά τώρα έχει εξελιχθεί σε ένα αρκετά δυνατό εργαλείο προγραμματισμού χωρίς να χάσει τα αρχικά της χαρακτηριστικά που την έκαναν τόσο δημοφιλή, δηλαδή την ευκολία και την φιλικότητά της προς τον χρήστη.

Την έκδοση 3.2 έως και την 3.22 της BASIC της MICROSOFT που ονομάζεται GW-BASIC έρχεται να καλύψει αυτό το βιβλίο περιγράφοντας την χρήση της γλώσσας, το περιβάλλον στο οποίο δουλεύει και τις εντολές με παραδείγματα.

Το εγχειρίδιο αυτό χωρίζεται σε τρία κεφάλαια και έξι παραρτήματα.

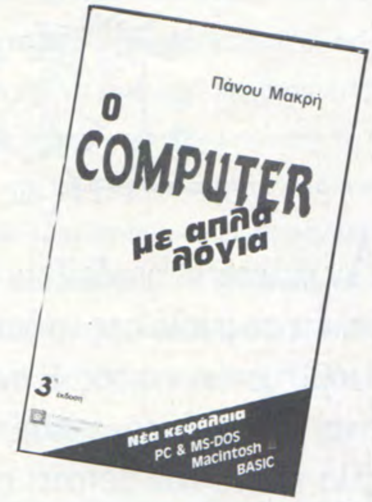
Το πρώτο κεφάλαιο περιγράφει τις δυνατότητες της γλώσσας και τα γενικά χαρακτηριστικά της (τύποι μεταβλητών και αρχείων, τελεστές κ.λπ.).

Το δεύτερο κεφάλαιο αφορά τον διορθωτή (editor) της GW-BASIC με οδηγίες χρήσης του και περιγραφή των δυνατοτήτων του. Το τρίτο κεφάλαιο, που είναι και σχεδόν τα δύο τρίτα του βιβλίου είναι ένας αλφαβητικός οδηγός αναφοράς των εντολών της γλώσσας με μικρά παραδείγματα. Αυτό φυσικά κάνει το βιβλίο ευκολοδιάβαστο και ευκολόχρηστο, όμως δεν είναι τόσο περιγραφικό και αναλυτικό όπως θα ήθελε ένας απαιτητικός προγραμματιστής.

Τα παραρτήματα, τέλος, προσφέρουν κάποιες οδηγίες για διασύνδεση με κώδικα Assembly, τα μηνύματα λαθών και τις δεσμευμένες λέξεις της GW-BASIC και φυσικά τον εκτεταμένο κώδικα ASCII και τους εκτεταμένους κωδικούς του πληκτρολογίου.

(Το βιβλίο παραχωρήθηκε από τις εκδόσεις «ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ»).

Ο COMPUTER ΜΕ ΑΠΛΑ ΛΟΓΙΑ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: ΠΑΝΟΣ ΜΑΚΡΗΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΕΡΣΟΝΑΛ ΣΕΛ. 270 / ΤΙΜΗ: 1.500



Με αυτό το βιβλίο γίνεται μια προσπάθεια να περιγραφεί ένα υπολογιστικό σύστημα (εξοπλισμός και προγράμματα) και να δώσει στον αναγνώστη να καταλάβει πως δουλεύει επιτέλους αυτό το Computer, τι πραγματικά μπορεί να κάνει και ποιός είναι ο ρόλος των προγραμμάτων (software).

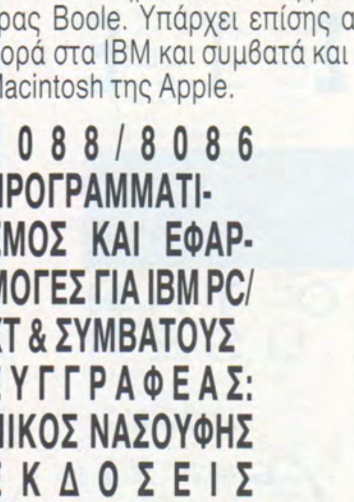
Υπάρχουν τρεις ενότητες σ' αυτό το βιβλίο. Στην πρώτη περιγράφεται η αρχιτεκτονική και η δομή ενός υπολογιστή (hardware). Δηλαδή, από ποιά στοιχεία αποτελείται, πως λειτουργούν και πως συνεργάζονται μεταξύ τους. Ακόμα γίνεται αναφορά για το πώς επικοινωνεί ο χρήστης με το σύστημα και τέλος μια περιγραφή των διαφορετικών ειδών υπολογιστών και μια ιστορική αναδρομή.

Η δεύτερη ενότητα είναι αφιερωμένη στο λογισμικό (software). Περιγράφει τι είναι πρόγραμμα, ποιές γλώσσες προγραμματισμού χρησιμοποιήθηκαν από την αρχή μέχρι σήμερα, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην BASIC. Επίσης γίνεται περιγραφή διαφόρων λειτουργικών συστημάτων, αναλυτικότερα φυσικά το MS-DOS.

Στην τελευταία ενότητα περιγράφονται τα αποτελέσματα της συνεργασίας εξοπλισμού και προγραμμάτων, δηλαδή οι ολοκληρωμένες εφαρμογές. Δίνονται συμβουλές για το πώς πρέπει να μηχανοργανώνονται και να στελεχώνουν οι επιχειρήσεις το μηχανογραφικό τους τμήμα.

Στα παραρτήματα τέλος, γίνεται μια παρουσίαση διάφορων αριθμητικών συστημάτων και της άλγεβρας Boole. Υπάρχει επίσης αναφορά στα IBM και συμβατά και τον Macintosh της Apple.

8088/8086 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ IBM PC/XT & ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: ΝΙΚΟΣ ΝΑΣΟΥΦΗΣ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΣΕΛ. 238/
ΤΙΜΗ 1.900



Το βιβλίο που έχουμε στα χέρια μας είναι από αυτά που σπάνια κυκλοφορούν στα ελληνικά και όσοι θέλουν να ασχοληθούν με το αντικείμενό τους ανατρέχουν σε ξενόγλωσσα βιβλία. Εδώ λοιπόν έχουμε ένα βιβλίο λίγο πολύ για «ειδικούς» στον προγραμματισμό του συστήματος (System Programming) σε γλώσσα μηχανής και συγκεκριμένα των επεξεργαστών της Intel 8088 και 8086, το «μυαλό» των PC/XT. Επίσης υπάρχει και μια δισκέτα με όλα τα προγράμματα του βιβλίου και utilities για Hackers.

Υπάρχουν πέντε κεφάλαια σ' αυτό το βιβλίο. Κεφάλαιο πρώτο. Περιγραφή βασικών εννοιών για το πως εκτελεί τις εντολές ο επεξεργαστής. Το διαδικό σύστημα αρίθμησης, άλγεβρα Boole. Λίγα λόγια για τον 8086 και τους καταχωρητές του.

Κεφάλαιο δεύτερο. Περιγράφονται βήμα βήμα οι δυνατότητες του 8086, όπως διαχείριση μνήμης, stacks, flags και φυσικά τα interrupts. Όλα αυτά με παραδείγματα και ασκήσεις που καλείται να λύσει ο αναγνώστης.

Τα κεφάλαια τρία και τέσσερα αναφέρονται στην αρχιτεκτονική του MS-DOS, στο BIOS, στα διάφορα «κομμάτια» μνήμης, στον έλεγχο πληκτρολογίου και την κάρτα γραφικών. Υπάρχουν, πολλά παραδείγματα και ασκήσεις.

Το πέμπτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στις δυνατότητες που δίνονται σε κάποιον που γνωρίζει σε βάθος το IBM PC/XT και τα συμβατά. Περιγράφονται τρόποι αξιοποίησης των δυνατοτήτων αυτών, καθώς και ιδέες για προγράμματα και θέματα για παραπέρα μελέτη. Τέλος, υπάρχουν και κάποια μικρά μυστικά για κλειδώματα και ξεκλειδώματα.

(Το βιβλίο παραχωρήθηκε από το βιβλιοπωλείο «ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ»).

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΜΕ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ PASCAL
ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ: Θ. ΑΛΕΒΙΖΟΣ Α. ΚΑΜΠΟΥΡΕΛΗΣ
ΣΕΛ. 463/
ΤΙΜΗ 2.900



Άλλο ένα βιβλίο για τη γλώσσα που έγινε μόδα και έκανε πολλούς να ασχοληθούν σοβαρά με τον προγραμματισμό έπεσε στα χέρια μας. Φυσικά, μιλάμε για την Pascal και ειδικότερα την Turbo Pascal. Τι έχει όμως, να προσφέρει αυτό το βιβλίο στην πληθώρα των άλλων που κυκλοφορούν; Ίσως μόνο την πυκνογραμμένη και ογκώδη ύλη του.

Είναι ένα βιβλίο γραμμένο από καθηγητές για τους φοιτητές τους. Αυτό σημαίνει ότι η εμφάνιση του βιβλίου και η ευκολοχρηστία του περνούν σε δεύτερη μοίρα, ενώ πρωταρχικός σκοπός είναι η πληρότητα της ύλης. Κυρίως, αναφέρεται στην Pascal, τονίζοντας τις διαφορές και τις παραπάνω δυνατότητες της Turbo Pascal.

Μέσα στα εννέα κεφάλαια του βιβλίου εξαντλούνται όσα θα ήθελε να καλύψει ένα βιβλίο με την λέξη «Εισαγωγή» στον τίτλο του.

Θετικό είναι ότι στο παράρτημα Α προσφέρονται οι λύσεις των ασκήσεων ανά κεφάλαιο, καθώς και το αρκετά καλό λεξικό αγγλικών όρων στο τέλος του βιβλίου.

(Το βιβλίο παραχωρήθηκε από το βιβλιοπωλείο «ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ»).

ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ

ΣΤΟ USER

Κ Α Ι Κ Ε Ρ Δ Ι Σ Τ Ε

ΕΝΑ ΥΠΕΡΟΧΟ T-SHIRT

ΚΑΙ 10% ΕΚΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥ USER

ΕΓΓΥΗΣΗ Αν δεν είστε απόλυτα ικανοποιημένοι από την συνδρομή σας μπορείτε να την ακυρώσετε και να σας σταλεί το υπόλοιπο των χρημάτων σας πίσω!!!



ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ το κουπόνι της συνδρομής και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ
Τ.Θ.: 26 154
ΑΘΗΝΑ

ΚΑΝΟΝΤΑΣ αυτήν την έξυπνη κίνηση, θα είστε τριπλά κερδισμένοι:
1. Κάθε 1η του μήνα θα έχετε το αγαπημένο σας περιοδικό στην πόρτα σας.
2. Κερδίζετε 10% της τιμής του περιοδικού (κάνετε δηλ. οικονομία...).
3. Μπορείτε να φορέσετε το T-SHIRT με το σήμα του USER που δίνεται σαν δώρο!!

Το κόστος της συνδρομής είναι μόνο 4.400 δρχ. (10% έκπτωση από την κανονικήτιμή του USER).
Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συμπληρώσετε το κουπόνι και να μας το στείλετε στην παραπάνω διεύθυνση.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

- ΝΑΙ! Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για έναν χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό σας στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο: .... με το ποσό των 4.400 δρχ. αντί 4.800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η, από την συνδρομή, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω ΑΜΕΣΩΣ πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου!!!
- Με την συνδρομή μου αυτή λαμβάνω δωρεάν το T-SHIRT του USER.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **Τ.Κ.** ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... **ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ** .... **ΗΛΙΚΙΑ** ....

ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΠΟΥ ΕΧΩ ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: ....

Σημ.: Κόστος συνδρομής για την Ευρώπη: 7.500 δρχ.
Κόστος συνδρομής για την Κύπρο: 5.000 δρχ.

GAME CENTER

ΜΠΟΤΑΣΗ 6 ★ 10682 ΑΘΗΝΑ ★ ΤΗΛ 3606801

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ COMPUTER GAMES

ΤΙΤΛΟΣ	AMS (CASS)	AMS (CASS)	SPECTRUM	C64 (CASS)
Double Dragon	1650	2400	1650	1650
Shinobi	1650	2400	1650	1650
Star Wars Trillogy	1650	2400	1650	1650
Captain Blood	1650	2400	—	—
Wef Le Mans	1650	2400	1650	1650
Barbarian II	1650	2400	1650	—
Passing Shot	1650	2400	1650	1650
Altered Beast	1650	2400	1650	1650
Batman (Movie)	1650	2400	1650	1650*
Batman (Crusader)	1650	2400	1650	—
Untouchables	1650	2400	1650	1650*
Power Drift	1650	2400	1650	1650
Football Manager	1650	2400	—	1650
Vindicators	1650	2400	1650	1650
Cabal	1650	2400	1650	1650
Ghouls'n Ghosts	1650	2400	1650	1650*
Galaxy Force	1650	2400	1650	1650
Red Heat	1650	2400	—	—
New Zeland Stroy	1650	2400	1650	1650
Ghostbusters II	1650	2400	1650	1650
Turbo Outrun	1650	2400	1650	1650
Tetris	750	—	1650	—
Dynamite Dux	1650	2400	1650	1650
Rambo III	1650	—	1650	1650
Dragon Spirit	1650	2400	1650	1650
Strider	1650	2400	1650	1650
Gemini Wing	1650	2400	1650	1650
Barbarian I	750	—	750	—
Operation Thunder.	1650	2400	1650	2400*
APB	1650	2400	1650	1650
Moonwalker	1650	2400	1650	1650
4 x 4 Off Road	1650	2400	1650	1650
Crazy Cars	1650	2400	1650	1650
Hard Drivin'	1650	2400	1650	1650
Toobin'	1650	2400	1650	1650
Tintin on the moon	1650	2400	1650	1650
Skweek	1650	2400	—	—
Volleyball	1650	2400	1650	1650
Powerplay	1650	2400	1650	1650
Storm Lord	1650	2400	1650	1650
Silk Worm	1650	2400	—	—
Indiana Jones	1650	2400	—	1650
Licence to Kill	1650	2400	—	1650
Time Scanner	1650	2400	—	—
Fighting Soccer	1650	2400	1650	1650
Kick off	1650	2400	1650	1650
Circus Games	1650	2400	—	—
Forgotten Worlds	1650	2400	1650	1650
Double Dragon II	1650	2400	1650	1650
Captain Fizz	—	—	1650	1650*
Baal	—	—	—	1650*
Manace	—	—	—	1650*
War Machine	850	—	850	850
Super Wonder Bay	1650	2400	1650	1650
Myth	1650	2400	1650	1650
Tusker	1650	2400	1650	1650
Chase HQ	1650	2400	1650	1650*

* Υπάρχουν και σε δισκέτα

ΣΥΛΛΟΓΕΣ
(Κασέτα: 2650 - Δισκέτα: 3400)

* Epyx Action (4 x 4 off road, Basketball, The games winter edition, California games, Impossible mission II)
* Coin-Op Hits (Outrun, Thunder blaed, Road blusters, Spy hunter, Bionic commando)
* Supreme Challenge (Sentinel, Starglider, Elite, Ace 2, Tetris)
* Go Crazy (Desolator, Side arms, Bediam, Bad cat, Jinks, Shackled)
* 100% Dynamite (Double dragon, Ninja, After burner, Wec le mans)
* Winners (Thunder blade, Led storm, Indiana Jones, Blasteroids, Impossible mission)
* Mega Mix (Operation wolf, The real ghostbusters, Barbarian II, Dragon ninja)

PC	
Jet Simulator	10500
Falcon	4950
F-16 Combat Pilot	4950
Bomber	6950
Helicopter	5350
Die Hard	5950
Spitfire Ace	3250
North & South	3250
Rocket Ranger	3250
King of Chicago	3250
Speedball	3250
Baal	3250
Menace	3250
Never Mind	3250
Indiana Jones	3250
Double Dragon II	3250
Volleyball Simul.	3250
APB	3250
Tintin on the moon	3250
Safari Guns	3250
Licence to Kill	3250
Centrefold Squares	3250
Strip Poker	3250
Nebulus	3250
Phantasm	3250
Hotshot	3250
Football Manager 2	3250
Bombuzal	3250
Sim City	3250
Manhunter New York	7450
Manhunter San Fran.	7400
King's Quest Triple	7400
King's Quest IV	7400
Police Quest II	7400
Space Quest III	7400
Larry II	7400
Larry III	7400
Heroe's Quest	7400
Super Ski	2700
Mach 3	2700
Pitstop II	2700
Vette	4950
Outrun	3250
Motocross	3250
Drakkhen	3250
Fire	3250

ST/AMIGA	
Arena	2650
Barbarian	2650
Obliterator	2650
Terrorprods	2650
Captain Fizz	3250
Baal	3250
Menace	3250
Batman (movie)	3250
Astaroth	3250
Battle Valley	3250
Batman (crusader)	3250
Bomber	5950
Centrefold Squares	3250
Red Heat	3250
Slager	3250
Snooker	3250
Turbo Outrun	3250
Shinobi	3250
Outlands	3250
Moonwalker	3250
Safari Guns	3250
Laser Squad	3250
Dragon Spirit	3250
Eagles Nest	1500
Street Fighter	2250
Passing Shot	3250
Amegas	1500
Beach Volley	3250
Skweek	3250
F-16 Combat Pilot	4950
Powerplay	3250
Strip Poker	3250
APB	3250
Licence to Kill	3250
New Zealand Story	3250
Chess Player	3250
Hard Drivin'	3250
Phantasm	3250
War Machine	1500
Joe Blade	1500
Kick Off	3250
Hostages	3250
Chase HQ	3250
Teenage Qeen	3250
Captain Blood	3250
Full Metal Planet	3250
Kult	3250
Operation Thunder	3250
Never Mind	3250
Chronoquest	3400
Larry II	7400
Ghouls'n Ghosts	3250
Gladiators	1900
Fire	3250
Drakkhen	3250

ΣΥΛΛΟΓΕΣ (3400)

* American Dreams (Super Ski, Hostages, Operation Neptune, Bubble Ghost)
* European Dreams (Teenage Queen, Bobo, Billiards, Action Service)
* Future Dreams (Purple Saturn Day, Spidertronics, G.nius, Warlock's Quest)
* Epyx II (Basketball, War games, Impossible Mission)

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ SEGA

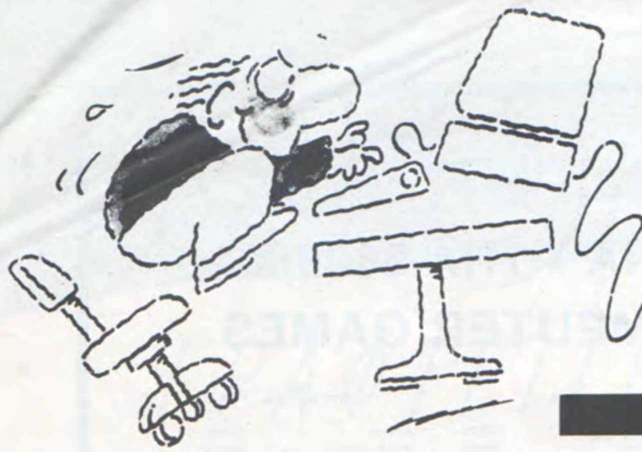
Double Dragon	World Soccer
Altered Beast	Great Basketball
Vigilante	Outrun
Time Soldier	Wonderboy II
Wonderboy III	Shinobi
Space Harrier	Thunderblade
After Burner	

ΑΚΟΜΑ

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΟΓΗ

ATARI 2600 ★ATARI 8BIT ★ MSX

ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



TIPS

ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΧΘΡΟΙ ΣΑΣ

Sea worns: Αρκετά ενοχλητικοί και εκνευριστικοί. Θα τους συναντήσετε στο Level one. Προσπαθείστε να μην πεθάνετε εύκολα. Αυτοί ακουμπώντας σας απορροφούν την ενέργειά σας.

Eyes: Τους συναντούμε στο Level two (2) πολύ γρήγορή σύγκρουση και μοιραία. Δεν μπορείτε να κάνετε σχεδόν τίποτα. Συνήθως εμφανίζονται σε μεγάλα groups.

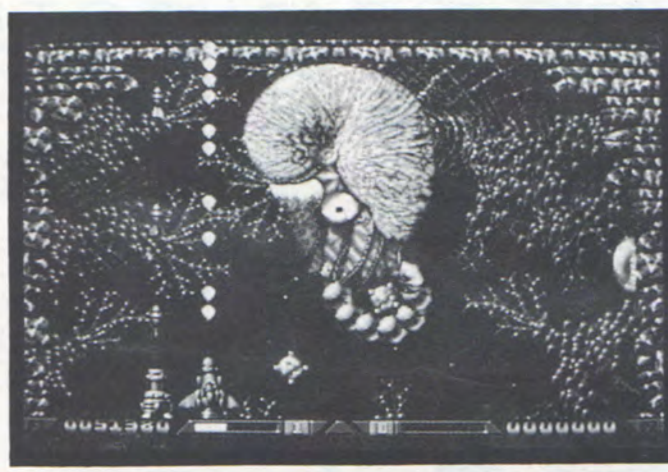
Slugs: Τους συναντούμε στο Level three στο "Maze". Προσπαθήστε να τους χτυπήσετε πρώτοι όταν εμφανιστούν πριν αυτοί εξαπολύσουν ρουκέττες εναντίον σας.

Eels: Τους συναντούμε στο Level three (3). Δύσκολο να τους ξετρυπώσεις μερικές φορές. (Η σωστή τοποθέτηση είναι κάτω απ' αυτούς). Πηγαίνετε κάτω απ' αυτούς με προοπτική να τους σκοτώσετε φυσικά.

Dinosaur Heads: Τους συναντούμε στο Level four (4). Είναι παρόμοιοι με τους Wall Snakers.

Fire: Την συναντούμε στο Level four (4). Παρόμοια με τους Wall Snakes.

Αγαπητοί φίλοι, στοχος της στηλης αυτης είναι να σας βοηθησει με καθε δυνατο τροπο (οδηγίες, συμβουλες, υποδείξεις) να ξεπερασετε τα εμποδια και τις δυσκολίες που συναντατε στα αγαπημενα σας παιχνίδια, ετσι ώστε να μπορεσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμενουμε με ιδιαίτερη ανυπομονησία και τη δικη σας συμβολη. Στείλτε οτιδηποτε "κολπα" ξερετε (κι οχι μονο για παιχνίδια) οποιον υπολογιστη κι αν εχετε και εμείς θα τα δημοσιευσουμε μαζί με το ονομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωρακια σε οσους στελνουν τα καλυτερα και περισσοτερα tips. Η στηλη αυτη πρεπει να γραφεται απο εσας τους ίδιους!. Η διευθυνση μας είναι: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Δεληγιαννη 24, 10682 ΑΘΗΝΑ. Για τη στηλη "TIPS N TRICKS".

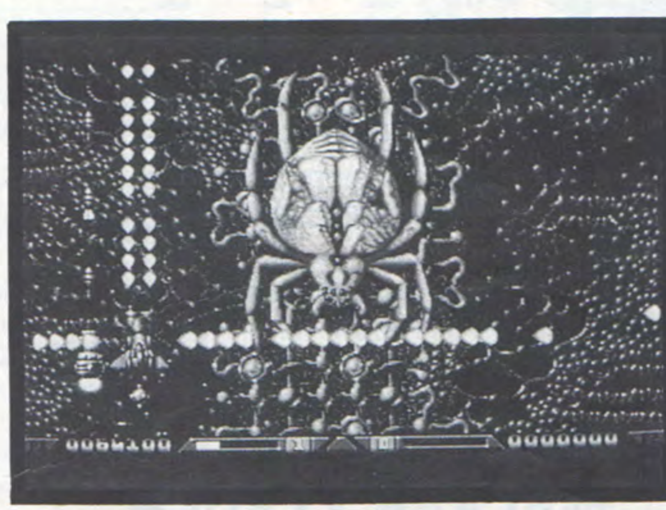


LEVEL ONE : Στο πρώτο κατάστημα που θα βρείτε, αγοράστε Υγεία (Health) και Super Nashwan. Το δεύτερο πουλά Rear shot, εσείς αγοράστε Double shot και Side shot.

LEVEL TWO : Στο πρώτο κατάστημα αγοράστε Side shot. Το δεύτερο πουλά Side shot.

LEVEL THREE : Στο πρώτο κατάστημα αγοράστε Health, Rear shot. Το δεύτερο πουλά όλα τα Rear shot, εσείς αγοράστε Side shot, Hasser, Power up.

LEVEL FOUR : Το πρώτο κατάστημα πουλά Rear shot και Side shot. Προσπαθείστε να χτυπήσετε με το καλύτερο όπλο που διαθέτετε. Τέλος χρησιμοποιείστε 2xcommons, 2xLarers και Side shot ή Rear shot.



ΘΥΜΗΘΕΙΤΑΙ να χαλάτε πάντα τα χρήματά σας στα καταστήματα, αφού δεν μπορείτε σ' όλα να χρησιμοποιείτε μετρητά.



XENON II

'N' TRICKS

ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΟΝΤΩΣΕΤΕ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ

Snail: Χτυπήστε τον στα μάτια, και προσοχή γιατί πετάει νάρκες. Προσπαθήστε να τις αποφύγετε.

Allen: Χτυπήστε το στα μάτια ή στο κεφάλι. Να κινείστε κυκλικά και προσπαθήστε να πετύχετε το κεντρικό του μάτι. Προσέξτε τα φίδια.

Spider: Προσπαθήστε να καταστρέψετε όσο πιο πολύ μπορείτε τον ιστό. Πετάξτε χαμηλά για να αντιμετωπίσετε τον Spider από κοντά και χτυπήστε τον συνέχεια, χωρίς να σταματήσετε. Και προσέξτε τις fires balls.

Crayfish: Αυτό το συναντούμε με φιγούρα οκταριού. Σταθείτε από κάτω του και κτυπήστε το καταμέτωπο. Προσέξτε τα νύχια του.

Snake: Επιτεθείτε από τα αριστερά όπως βλέπετε την οθόνη σας. Γυρίστε κυκλικά γύρω του, και χτυπήστε το στο κεφάλι όταν αυτό κινείται πάνω ή κάτω στην οθόνη.

Dragon: Χτυπήστε πρώτα το μπροστινό μέρος του κεφαλιού, μετά την ουρά και μετά τον εγκέφαλο.

Head: Χτυπήστε το και στα δύο μάτια. Προσοχή στα laser και στην "ήσυχη γλωσσίτσα του". Χτυπήστε το κεφάλι του όταν η γλώσσα του δεν κάνει βόλτες.

Tank: Χρησιμοποιείστε heat-seeking wissiles.

Crand spaceship: Χτυπήστε όλα του τα κανόνια μέχρι την τελική του καταστροφή.

Παρακάτω σας δίνουμε ένα κατάλογο με τα διάφορα αντικείμενα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι μαζί με διάφορα χρήσιμα σχόλια.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΚΟΣΤΟΣ	
ADVICE	200	Χρησιμο μονο μετα το επιπεδο 1
SPEEDUP	500	Ουσιαστικο για επιβιωδη
HALF HEALTH	500	Αποκαθιστα τη μιση ενεργεια
AUTOFIRE	500	Σημαντικο αν δεν εχετε
NASHWAN	600	10 λεπτα στον Παραδεισο
FULL HEALTH	1000	Αποκαθιστα ολη την ενεργεια
REAT SHOT	1000	Πολυ καλο για τα επομενα επιπεδα
SMALL MINE	1000	Αχρηστο
SIDESHOT	1000	Δεν δουλευει με πίσω χτυπηματα
ELECTROBALL	1200	Πολυ ευαίσθητη στην χρηση
POWER-UP	2000	Διπλασιαζει το μεγεθος των σφαιρών
LARGE MINE	3000	Αχρηστο
DOUBLE SHOT	3000	Συνισταται για επομενα επιπεδα
CANNON	4000	Αποτελεσματικο να εχετε δυο
DIVE	4000	Σπαταλη χρηματων, αλλα διασκεδαστικο
MISSILES	4000	Αδυνατο για ν αρχίσεις μαζί του
LASER	4000	Τελειο αν εχετε 2 η περισσοτερα
DROVE	4500	Πολυ αργο
FLAMER	5000	Πολυ περιορισμενο ευρος
BOMB	5500	Περιορισμενου ευρους, αλλα ισχυρο
EXTRA LIFE	6000	Δεν χρειαζεται σχολιο εδώ!!
HOMERS	6000	4 αργα αλλα ισχυρα βληματα
PROTECTION	6000	Δεν προσφερει πολλα
BIT MAP SHADES	6000	Σχεδιασμα οθονης - εντελώς αχρηστο

ALTERED BEAST (SPECTRUM)

Για να φορτώσεις κάθε επίπεδο, αλλά και το τέλος του παιχνιδιού στην οθόνη, πάτησε όλο το πληκτρολόγιο όταν παίζεις το παιχνίδι.

FORGOTTEN WORDS

Για να ξεφύγεις από τους εχθρούς σου, poke: 30271, 0. Αυτό επίσης προκαλεί μια ενδιαφέρουσα επίδραση στους δύο παίκτες, όταν ο δεύτερος παίκτης έχει στην κατοχή τους ένα όπλο, αλλά δεν θέλει να βγει στην οθόνη.

NAVY MOVES

Αν και εσύ, όπως έγινε και με εμάς, φτάσεις στο επίπεδο 1 και θέλεις να παίξεις την περιπέτεια στο επόμενο επίπεδο (2), απλά χρησιμοποίησε τον κώδικα 63723.

Σου υποσχόμαστε, ότι θα δουλέψει!

RAMBO I

Αν έχετε μια μονάδα εκτόξευσης, συνδέστε την με το computer σας, και όταν οι σφαίρες του αυτόματου όπλου σας έχουν όλες τελειώσει, εσείς θα συνεχίσετε να πυροβολείτε σαν να μην έγινε απολύτως καμμία αλλαγή.

NINJA MASSACRE

Οι παρακάτω κώδικες έρχονται να σας δώσουν το πλεονέκτημα να παίξετε το Zeppelin στο τρίτο επίπεδο, ξεκολλώντας από την πλατφόρμα του επιπέδου δύο.

Επιπεδο: 05: SNOW.	Επίπεδο: 25: STAG.
Επιπεδο: 10: EASY.	Επίπεδο: 30: HULL.
Επίπεδο: 15: RACK.	Επίπεδο: 35: BEER.
Επίπεδο: 20: BLUE.	Επίπεδο: 40: BARD.

ALTERED BEAST

Όταν εμφανίζεται ο τίτλος στην οθόνη, πιέστε πάνω και δεξιά το joystick και κρατήστε πατημένο το κουμπί 2.

Όταν αρχίσετε το παιχνίδι, θα δείτε ότι, αντί να έχετε μόνο τρία κουτιά με ενέργεια, θα έχετε καταφέρει με το παραπάνω κολπάκι να έχετε πέντε.

MY HERO

Πηδήξτε πάνω από αυτούς που κρατούν τις βόμβες και τα μαχαίρια και χτυπήστε τους στην πλάτη για να κερδίσετε μία ζωή παραπάνω.

OUT RUN 3D

Αμέσως μόλις πιέσετε δύο φορές το κουμπί "pause", θα βγείτε στην επίδειξη ήχου.

TIPS 'N' TRICKS

VIGILANTE

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, αρχικά μπείτε στο ταμπλό των highscores και πληκτρολογήστε: "GREEN CRYSTAL".

Τώρα ξαναρχίστε το παιχνίδι. Πατήστε F1 για περισσότερες ζωές και F8 για να πηδήξετε τα επίπεδα.



NIGHT

Αν έχετε προβλήματα στο να ανοίξετε πόρτες στο Nighthunter, τότε απλά ακολουθήστε τα παρακάτω TIPS:

Για κάθε επίπεδο έχετε δει ποια κλειδιά να χρησιμοποιείτε και που να τα χρησιμοποιείτε.

ΚΩΔΙΚΕΣ ΚΛΕΙΔΙΩΝ

LG: Μεγάλο χρυσό κλειδί.
S: Ασημένιο κλειδί.
B: Μπλε κλειδί.
SG: Μικρό χρυσό κλειδί.
R: Κόκκινο κλειδί.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΩΝ

ΕΠΙΠΕΔΟ 1

LG: Βρίσκεται στην τρίτη οθόνη, στην κορυφή της σκάλας.
B: Στην κορυφή της σκάλας, αριστερά (προσοχή στην παγίδα).
S: Στο δωμάτιο μετά τις μικρές κόκκινες πορτούλες (αυτό είναι επίσης και ένα ασφαλές μέρος για να επανακτήσετε ενέργεια).
R: Στο κόκκινο σπίτι πριν από την γέφυρα.
SG: Σας επιτρέπει να φύγετε από την πρώτη οθόνη. Φύγετε από το νερό.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2

R: Πρώτη οθόνη.
LG1: Στα δεξιά του σταύλου.
S: Ο σταύλος.
SG: Το σπίτι κάτω από την γέφυρα (προσοχή, γιατί υπάρχει μια παγίδα πάνω στη γέφυρα).
B: Το σπίτι με την επίπεδη σκεπή αριστερά από το νερό. Βγείτε από τα αριστερά της κρύπτης και πάνω από το νερό, ή από τα δεξιά του σπιτιού με την επίπεδη σκεπή.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3

SG: Το σπίτι με την επίπεδη σκεπή και την κόκκινη πέτρα.
R: Δεξιά από την πισίνα.
LG: Μέσα στο σπίτι με την επίπεδη σκεπή, πάνω στην σκάλα (από εκεί μπορείτε επίσης και να βγείτε).
B: Το μεγάλο κόκκινο σπίτι.
S: Στην κορυφή της γέφυρας.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4

SG: Αριστερά από την έξοδο.
R: Το κόκκινο τετράγωνο σπίτι με την κόκκινη πόρτα.
B: Το άσπρο σπίτι με την κόκκινη καμπάνα.
S: Το πέτρινο σπίτι με την καμπάνα στα δεξιά.
LG: Στο πάνω μέρος της σκάλας (εκεί επίσης είναι και η κρύπτη). Βγείτε πηγαίνοντας αριστερά και παίρνοντας την παραλιακή γέφυρα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5

SG: Η κίτρινη οβάλ πόρτα.
S: Αριστερά από την πισίνα.
B: Η πόρτα της εκκλησίας.
R: Υπάρχουν δύο πόρτες η μία απέναντι στην άλλη. Πηγαίνετε μέσα στην μία από τις δύο και βγείτε από την άλλη άκρη.

C 64 BLOODWITCH

Μίλα στο τερατάκι. Ρώτα το αν έχει τίποτα να πουλήσει και αγόρασε, οτιδήποτε σου προσφέρει.

Ξανακάνε το ίδιο και αυτή την φορά αγόρασε το φαγητό του και δώσε του ένα χρυσό νόμισμα. Κάνε το ίδιο μέχρι να αποκτήσεις ικανοποιητικές προμήθειες σε φαγητό.

* Πούλα ότι περίσευμα έχεις, σε πανοπλία, όπλα, κ.λ.π., έτσι ώστε να αποκτήσεις αρκετά μετρητά για να αγοράσεις το φαγητό και τα μαγικά.

* Αγόρασε τα μαγικά!!! Αυτά είναι ΖΩΤΙΚΗΣ σημασίας, διότι μειώνουν την ώρα του ύπνου, που απαιτείται μετά από κάθε μάχη.

* Αγόρασε τις μαγικές πυξίδες. Πρέπει να ξέρεις ανά πάσα στιγμή, την κατεύθυνση προς την οποία πηγαίνεις.

* Κατέγραψε τις τιμές που φαίνονται, πάνω από τα δύο δένδρα από τα οποία περνάς. Οι τιμές του μαχητικού εξοπλισμού, είναι αυτές που θα πρέπει να προσφέρεις, για οτιδήποτε θα αγοράσεις από το τέρας, πριν από την αγορά του φαγητού.

Το να προσφέρεις λιγότερα λεφτά γενικά είναι ένα χάσιμο χρόνου.

* Θα βρεις μια πόρτα με μια επιγραφή στην πίσω της πλευρά, που θα λέει: "THE KEY OF THE HYE IS WHAT I'M DUE". Αυτή η πόρτα οδηγεί στους πύργους.

* Το κλειδί για την πόρτα, είναι ένα χρωματικό κλειδί, το οποίο έχει βρεθεί μέσα σε ένα δωμάτιο στην κρύπτη, τοποθετημένο σε μια πόρτα στην άλλη πλευρά του λαβύρινθου.

* Αμέσως μόλις βγεις από τον λαβύρινθο, χρησιμοποίησε τις μαγικές πυξίδες, που θα σε βοηθήσουν να μην γυρνάς γύρω-γύρω άσκοπα και θυμήσου πριν από κάθε βήμα να ελέγχεις τον προσανατολισμό σου.

Επίσης προγραμμάτισε την διαδρομή σου, γιατί είναι εύκολο να παγιδευτείς, από αυτούς που μένουν μέσα στον λαβύρινθο.

Είναι απαραίτητα τα εξής:

1. Ένας χάρτης ακριβείας.
2. Μεγάλη προσοχή στις κινήσεις σου.

* Μόλις βρεις μια πόρτα διαφυγής που οδηγεί κάτω με ένα χαλάκι το οποίο γράφει: Welcome back, χρησιμοποίησε την μαγική σου πυξίδα, όσο ακόμα είσαι στο τέλος της σκάλας, εκεί που υπάρχει ένα σημείο στο οποίο μπορείς να κάνεις στροφή 180 μοιρών.

* Μέσα στην κρύπτη, βρες το χρωματικό κλειδί, που είναι μέσα σε ένα δωμάτιο που το φυλάει ένας φύλακας.

Εκεί θα υπάρχουν τρομακτικοί δράκοι και αράχνες, που θα σε περιμένουν να επιτεθείς πρώτος, και σιγουρέψου ότι έχεις δρόμο διαφυγής.

* Έλεγξε όλα τα ντουλάπια. Μπορεί να έχουν μέσα πολύ σημαντικά κλειδιά. Επίσης ψάξε αν υπάρχει καμία παρατημένη πανοπλία στο πάτωμα.

* Τα μαχητικά σου γάντια, φθείρονται όταν κουβαλάς ένα όπλο.

Αυτά καθαυτά δεν είναι όπλα, αλλά αν δεν τα έχεις, μειώνεται η δύναμη της πανοπλίας σου.

LG: Δείτε το μονοπάτι και μετά πηγαίνετε προς τα δεξιά. Μετά πηγαίνετε μέσα στην πόρτα που είναι στην κορυφή της σκάλας.

Για να βγείτε, πάρτε το μεγάλο χρυσό κλειδί, δείτε το μετάλιο και πατήστε το "FIRE".

ΕΠΙΠΕΔΟ 6

B: Η πόρτα με την ασπίδα.

R: Η πόρτα με τον κύκλο και το αστέρι.

S: Η πόρτα στην πλευρά του λόφου.

SG: Η πόρτα στην βάση της σκάλας, κάτω από το παράθυρο.

LG: Το ίδιο με το προηγούμενο επίπεδο.

Για να βγείτε από την κρύπτη, πηγαίνετε αριστερά και περάστε το δωμάτιο με τους κύκλους και τα αστέρια στην πόρτα που είναι το μεγάλο χρυσό κλειδί.

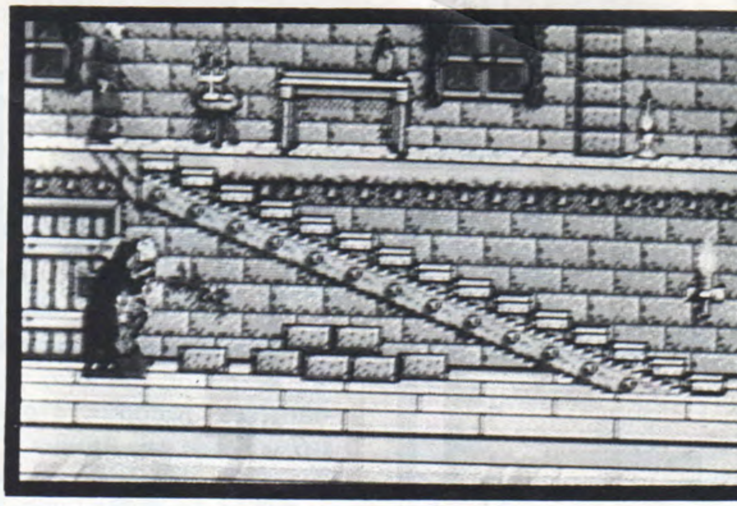
ΕΠΙΠΕΔΟ 7

R: Πρώτη οθόνη.

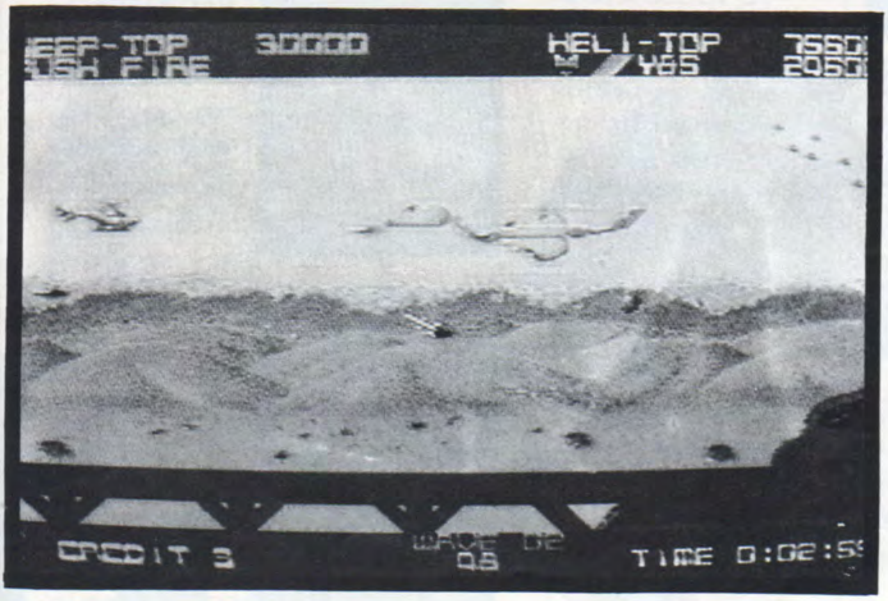
LG: Στα δεξιά του ποταμού.

SG: Μακριά αριστερά.

S: Τετράγωνο κάστρο. Μόλις μπείτε μέσα, πηγαίνετε αμέσως στις σκάλες στα δεξιά.



HUNTER



SILKWORM (Amiga-ST)

Υπάρχουν δύο εκδόσεις για την Amiga του Silkworm. Η μόνη διαφορά που υπάρχει μεταξύ τους είναι ότι έχουν διαφορετικά cheat modes (διαφορετικούς δηλ. τρόπους κλεψίματος).

Εκδοση 1: Όταν αρχίσετε το παιχνίδι κρατήστε πατημένο το πλήκτρο KEY και πατήστε το πλήκτρο FIRE. Με αυτό τον τρόπο θα αποκτήσετε απεριόριστη ζωή και μπορείτε να κινήστε στα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού, πατώντας τα πλήκτρα από το 1 ως το 0 και το πλήκτρο "-".

Εκδοση για το ST.

Πατήστε το C όταν εμφανιστεί το ταμπλό των High Scores και πηγαίνεται να συναντήσετε το Fat Mouse (χοντρό ποντικι).

Αρχίστε το παιχνίδι και πληκτρολογίστε "Gorgonjola". Με αυτόν τον τρόπο παίρνετε το μήνυμα: "Cheese mode activaded". Αρχίστε να παίζετε το παιχνίδι ξανά και μπορείτε να αυξήσετε τον αριθμό των πιστώσεων που έχετε, απλά πατώντας το πλήκτρο "C".

Εκδοση 2.

Αν δοκιμάσετε να χρησιμοποιήσετε το παραπάνω cheat mode θα παρουσιαστεί στην οθόνη σας το παρακάτω μήνυμα: "Congratulations you have found the cheat mode........unfortunately it has been ZZAPPED!!!!!!!!!!!"

Αν συμβεί κάτι τέτοιο, πηγαίνετε στην σελίδα που γίνονται οι επιλογές ελέγχου (the control selection page) και πληκτρολογήστε: scarp 28"2 και μετά αρχίστε το παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο έχετε και πάλι απεριόριστες ζωές και μπορείτε και πάλι να κινήστε στα διάφορα επίπεδα, όπως και στην έκδοση 1.

TIPS 'N' TRICKS

Ο θρυλικός Batman είναι πάλι κοντά σας.

Στην μικρή στην μεγάλη και φυσικά στην οθόνη του computer σας.



BATMAN

LEVEL 1

Προσέξτε καλά αυτούς τους παράξενους τύπους που κυκλοφορούν στο level 1 και τις βόμβες τους.

Ακόμη και αν δεν σας χτυπήσουν μπορούν να σας κάνουν μεγάλη ζημιά.

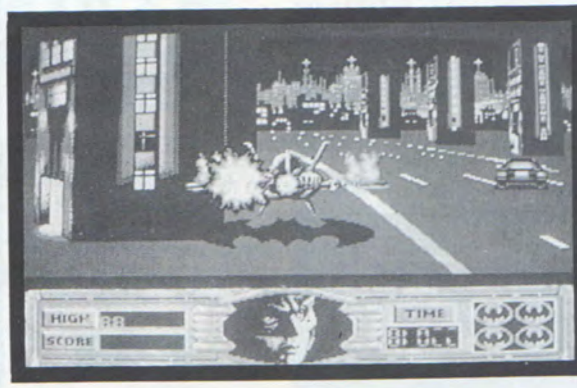
Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να είστε όσο πιο κοντά γίνεται στους τοίχους γιατί οι βόμβες ρίχνονται στους τοίχους και όχι σε σας!

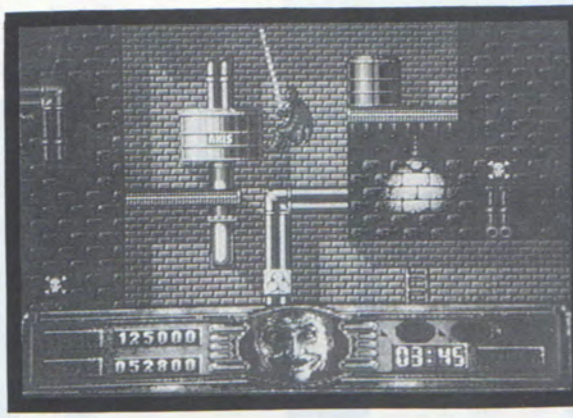
Μετά κινηθείτε γρήγορα και σκοτώστε αυτόν που ρίχνει βόμβες πριν αυτός αντιληφθεί την παρουσία σας.

Το να αιωρείστε πάνω στους τοίχους με το ειδικό σχοινάκι σας ίσως φαίνεται εύκολο αλλά προσέξτε τις βόμβες οι οποίες εύκολα σας κτυπούν όταν είστε κρεμασμένος.

Και υπάρχουν μόνο ορισμένες στιγμές που είναι απαραίτητο να είστε κρεμασμένος.

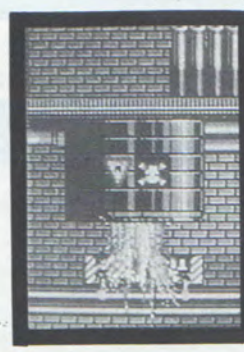
Στο τέλος του level 1 θα έχετε μια μάχη με τον Napier στην οποία χρειάζεστε μερικά εύστοχα χτυπήματα για να τον εξοντώσετε.





LEVEL 2

Εάν έχετε κάποια πείρα από οδήγηση δεν θα έχετε μεγάλο πρόβλημα. Πρέπει μόνο να θυμηθείτε πότε πρέπει να στρίψετε.





ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΤΟ USER ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

ΜΕ ΧΑΡΑ ΝΑ ΦΙΛΟΞΕΝΗΣΕΙ ΣΤΗ ΣΤΗΛΗ ΑΥΤΗ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΑΣ. ΓΡΑΨΤΕ ΜΑΣ ΤΙΣ ΑΠΟΨΕΙΣ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ, ΤΙΣ ΙΔΕΕΣ ΣΑΣ, ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΠΟΡΙΕΣ ΣΑΣ ΓΙΑ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΣΧΕΤΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ. ΟΙ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΜΑΣ ΘΑ ΑΠΑΝΤΗΣΟΥΝ ΑΜΕΣΑ, ΜΕ ΣΑΦΗΝΕΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΤΗΤΑ, ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΟΥΝ ΚΑΙ ΤΙΣ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΑΣ. ΑΝ ΜΑΛΙΣΤΑ ΥΠΑΡΞΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΣΑΣ, ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΟΥΝ ΞΕΧΩΡΙΣΤΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΜΗΧΑΝΗΜΑ (ST, AMIGA, PC, AMSTRAD ΚΤΛ.). ΟΛΑ ΛΟΙΠΟΝ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΣΑΣ ΚΙ ΕΞΑΡΤΩΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΣΑΣ! ΕΠΙΣΗΣ, ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΑΠΑΝΤΟΥΝ ΟΙ ΙΔΙΟΙ ΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΣΤΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ, ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ ΕΤΣΙ Η ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ ΔΙΚΩΝ ΣΑΣ ΑΠΟΨΕΩΝ ΚΑΙ ΙΔΕΩΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΜΑΣ. ΜΗΝ ΚΑΘΕΣΤΕ ΛΟΙΠΟΝ! ΓΡΑΨΤΕ ΜΑΣ, ΜΕ ΚΑΘΑΡΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΥΚΡΙΝΕΙΑ, ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24
10682 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΗΛΗ «ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ»

ΔΙΗΓΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΕΝΑΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Είναι σίγουρα πρωί σκέφτηκα μα εκεί που ήμουν δεν το καταλάβαινα με τίποτε και όσο και να προσπάθησα να κουνηθώ δεν κατάφερα τίποτε. Ένα ελαφρό αεράκι έκανε τα μαλλιά μου άνω-κάτω. Τότε κατάλαβα ότι ανέπνεα κάτι υγρό. Προσπάθησε, είπα μέσα μου και δεν τα κατάφερα δίχως αυτό να σημαίνει ότι τα έβαλα τόσο εύκολα κάτω. Ξανά προσπάθησα και δεν τα κατάφερα ούτε να κουνηθώ ούτε να διακρίνω κάτι. Όλα ήταν μαύρα και αθόρυβα. Ένοιωθα τόσο μόνος και ανήμπορος σαν τον Αδάμ πριν φτιαχτεί η Εύα.

Τότε άκουσα την φωνή και λέω άκουσα, γιατί αυτό νόμιζα ότι άκουγα δηλαδή. Κάτι έλεγε σε άγνωστη γλώσσα που θύμιζε κινέζικα. Μόνο από το ύφος καταλάβαινες ότι δεν σήκωνε αντίρρηση, εξάλλου πως να διαφωνήσεις με κάποιον που δεν καταλαβαίνεις καθόλου. Δεν ένοιωθα καν το σώμα μου και όμως σηκώθηκα. Ένοιωθα σαν να πετώ γιατί ήμουν όρθιος μέσα στο τίποτε. Δεν πατούσα πουθενά και όμως ένοιωθα να είμαι έτοιμος να τρέξω. Προσπάθησα να θυμηθώ ποιος ήμουν και που ήμουν, μάταια. Έβλεπα τεράστιες φωτιές να τρώνε ολόκληρες πόλεις, θυμόμουν κρότους που γκρέμιζαν ολόκληρες συνοικίες και άκουγα εκατομμύρια πλάσματα που ταυτόχρονα ξεψυχώντας άφηναν την τελευταία φωνή τους. Πάνω από όλα αυτά ξανάκουσα την φωνή που μου έλεγε πως έπρεπε να πάω μαζί του. Τον ακολούθησα και σύντομα βρεθήκαμε από το σκοτάδι στο εκτυφλωτικό φως. Ένα φως περίεργο που όμοιό του δεν ξανάδα. Ένα φως που μέσα του υπήρχαν εκατομμύρια χρώματα που χόρευαν γυρνώντας με ασύληπτη ταχύτητα. Συγκεντρώθηκα και είδα μέσα στο φως αυτόν που μιλούσε. Δεν μπορούσα να καταλάβω τι έβλεπα μπροστά μου. Σαν να το κατάλαβε και μου είπε να μην νοιώθω φόβο. Έμοιαζα σαν το παιδί που πρωτόμπαινε στο μουσείο αεροναυτικής και έβλεπε τα εκθέματα για πρώτη φορά.

Τότε κατάλαβα τι συνέβαινε και πως αυτό ήταν το προσκλητήριο του κόσμου μας. Χιλιάδες όμοιοί μου ήταν εκεί έβλεπαν και άκουγαν τα ίδια, περιμένοντας. Η φωνή δεν μίλαγε μόνο σε μένα αλλά σε όλους μας. Θέλησα να θυμηθώ το όνομά μου αλλά ταυτόχρονα ο χώρος άρχισε να στρογγυλεύει και να κλείνει προς τα μέσα. Μέσα σε χιλιάδες λάμψεις βρεθήκαμε σαν παιδιά που τράκαρε το σχολικό τους να παραπατάμε σε ένα περίεργο τοπίο. Τα βουνά ήταν κίτρινα λουσμένα από το φως του Ήλιου. Κάπου στο βάθος έβλεπα κάτι γαλάζιο που απλωνόταν όσο έπαιρνε το μάτι μου. Θυμήθηκα τη θάλασσα του πλανήτη μου. Αυτό το περίεργο γαλάζιο που μας ζύγωνε σιγά σιγά ήταν σίγουρα η θάλασσα τούτου του πλανήτη. Είχαμε όλοι πάρει ένα περίεργο σχήμα που με τρόμαζε είχαμε περίεργες καταλήξεις, τέσσερις σε καθένα μας που κάθε μια τους κατάληγε σε άλλες πέντε. Προσπάθησα να τις κουνήσω αλλά σύντομα βρέθηκα να κυλιέμαι στο περίεργο πράσινο χορτάρι. Θυμήθηκα το πλανήτη μου που όλα τα πράγματα είχαν δύο διαφορετικού χρώματος σκιές και το μωβ χορτάρι φύτρωνε στην άκρη της καφέ θάλασσας. Ποτέ δεν θα τα ξαναέβλεπα τώρα.

Ο καιρός πέρασε γρήγορα βοηθόντας μας να μάθουμε να κουνάμε τα άκρα μας έτσι ώστε να αλλάζουμε θέση μέσα στο χώρο και να φέρνουμε κοντά μας ότι έπρεπε να είναι κοντά μας. Ακόμα εμένα με βοήθησε να βάλω σε μια τάξη τα πράματα. Τώρα ήξερα πως με φώναζαν παλιά. Ήμουν ο Ξαρσάλης των Κακλάτρ. Η πατρίδα μου χάθηκε σε πόλεμο μεταξύ των Κακλατρ και των Γέρφελ. Όταν θυμάμαι τον εαυτό μου μου ρχεται να βάλω τα γέλια με το περίεργο σχήμα που είχα τότε. Μια πελώρια σφαίρα που κύλαγε πέρα δώθε με εκατομμύρια μικρά και μεγάλα άκρα που έκαναν ένα σωρό δουλειές. Άραγε γιατί να βρίσκομαι εδώ μασκαρεμένος έτσι μέσα σε ένα ξένο σώμα, σκέφτηκα. Άραγε χάθηκαν όλα;
Πάνω στις 90 μέρες του πλανήτη ξανάρθε ο Κύριός μας. Στάθηκε στη μέση του κύκλου που σχηματίστηκε και μας κοίταζε για αρκετή ώρα. Σιγά σιγά ένα χαμόγελο άρχισε να φαίνεται στο στόμα του. Σύντομα έγινε γέλιο. Άπλωσε τα χέρια του γυρνώντας γύρω γύρω σαν να ήθελε να μας αγκαλιάσει όλους.

Όλοι προέρχεστε από κόσμους που χάθηκαν σε πολέμους, είπε και όλοι σωπαίναμε ακούγοντας. Όλοι διαλεχτήκατε για να διατηρήσετε αυτή τη δύναμη που λέγεται ζωή. Σύντομα θα πάει ο καθένας στον τόπο που διαλέξαμε για να μπορέσουμε να ασχοληθούμε και μεις με αυτά που πρέπει. Διαλέξαμε αυτό το σχήμα για σας σαν το πιο αυθεντικό από πολλές μορφές ζωής. Σύντομα αν όχι και τώρα θα το διαπιστώσετε και μόνοι σας. Μετά σιώπησε και άρχισε να φεύγει.

Όταν χάθηκε από τα μάτια μας ήξερε ο καθένας μας επι τέλους γιατί είμαστε εκεί και τι θέλαμε. Είμαστε η μαγιά για ένα καινούριο κόσμο.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΤΟ USER, ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΜΕΝΟ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΙΟΛΑΣ ΤΕΥΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΤΗΣ ΠΑΡΑΝΟΜΗΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗΣ ΚΑΙ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΘΕΛΟΝΤΑΣ ΝΑ ΣΥΜΒΑΛΛΕΙ ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΑΤΑΞΗ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ, ΑΠΟΦΑΣΙΣΕ ΝΑ ΔΕΣΜΕΥΤΕΙ ΣΤΗΝ ΜΗ... ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΣΑΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΟΥΣ ΤΗΝ ΠΩΛΗΣΗ ΠΕΙΡΑΤΙΚΟΥ SOFTWARE. ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΠΟΥ ΣΧΕΤΙΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ **ΜΟΝΟ** ΑΝ Σ' ΑΥΤΕΣ ΑΝΑΦΕΡΕΤΑΙ ΡΗΤΑ ΟΤΙ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ PUBLIC DOMAIN ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Ο ΣΧΕΤΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ (ΓΙ' ΑΥΤΟ ΥΠΕΝΘΥΜΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΝΑ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΚΑΙ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΑΣ). ΤΟ ΣΚΕΠΤΙΚΟ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΟΛΟΙ (ΕΜΠΟΡΟΙ, ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑΡΧΕΣ, ΤΥΠΟΣ, ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΕΣ) ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΟΥΜΕ ΟΤΙ ΚΑΝΕΝΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΕΤΑΙ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ, ΤΙΣ ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΠΟΙΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΠΟΥ ΜΟΧΘΟΥΝ, ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΕΥΚΟΛΟΥ (ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΝΟΜΟΥ) ΚΕΡΔΟΥΣ. ΜΙΑ ΥΓΕΙΗΣ ΑΓΟΡΑ, ΠΟΥ ΘΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΙΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΑΛΛΗΛΟΣΕΒΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΘΕΜΙΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ, ΘΑ ΩΦΕΛΗΣΕΙ ΤΟΥΣ ΠΑΝΤΕΣ. ΤΟ USER ΣΑΣ ΚΑΛΕΙ ΟΛΟΥΣ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΤΕ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΑΥΤΗ ΚΑΙ ΝΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΤΕ ΤΗ ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΚΑΘΕ ΤΡΟΠΟ.

ΓΙΑ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΣΤΟ USER

ΓΡΑΨΤΕ ΤΗΝ ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ ΣΤΟΝ ΕΙΔΙΚΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΚΟΥΠΟΝΙΟΥ (ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΚΑΙ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ) • ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1.000 ΔΡΧ. • ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ. • ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ 50% ΠΑΡΑΠΑΝΩ. • ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΥΞΗΣΗ 100% ΤΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ ΤΟΥΣ ΤΙΜΗΣ. ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΤΕΛΝΕΤΕ ΚΑΙ ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΟΥ ΚΟΣΤΙΖΕΙ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε. – ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 – 10682 ΑΘΗΝΑ.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΓΡΑΨΤΕ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΣΑΣ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΚΕΙΜΕΝΟ ΑΓΓΕΛΙΑΣ: ------------------------------

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ

- ☐ COMPUTERS
- ☐ SOFTWARE
- ☐ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
- ☐ ΓΕΝΙΚΑ
- ☐ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ

ΠΛΑΙΣΙΟ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐, ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ----------

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ------------------------------

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ------------------------------

ΤΗΛ. ---------- ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ------------------------------

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟ ----------

ΤΑ JOYSTICK ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!!!

Quickjoy



ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DISKDRIVE - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΚΑΛΥΜΑΤΑ - ΚΑΛΩΔΙΑ - GAMES

PIM EXPRESS

COMPUTERS

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ • SOFTWARE
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΑΧΑΡΝΩΝ 292 & ΜΕΣΣΑΡΙΑΣ 3, 11254 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8678 440 - 8648 172, FAX 8674 742

ΔΙΣΚΕΤΑ SENTINEL®

και Media Box®

ο ασυναγώνιστος συνδυασμός



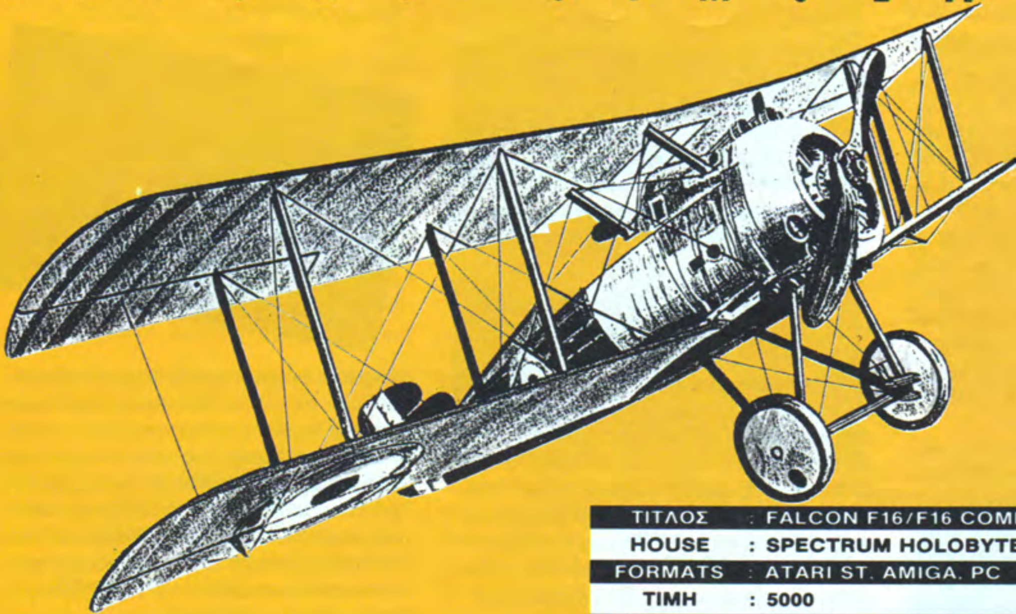
Οσοι χρησιμοποιούν τη Βέλγικη δισκέτα SENTINEL ξέρουν ότι αγοράζουν την πρώτη σε ποιότητα δισκέτα της αγοράς. Μια ποιότητα που ξεπερνά τα STANDARDS της ANSI, ECMA και ISO και μια αντοχή που αποδεικνύεται συνεχώς με τη χρήση της.
Μια δισκέτα, σε ποιότητα και αντοχή, ασυναγώνιστη.

Αυτή την ποιότητα της SENTINEL, προστατέψτε την στις ειδικές αρχειοθήκες MEDIA BOX.

Οι αρχειοθήκες MEDIA BOX κατασκευασμένες με την τελειότερη τεχνική της εποχής μας, προσφέρουν την ιδανική λύση αρχειοθέτησης. Πρακτικές, με άριστη κατασκευή και υψηλή επινοητικότητα, οι αρχειοθήκες MEDIA BOX αποτελούν το τέλειο δείγμα της τεχνικής του 20ου αιώνα.

LIARCO TRADING LTD

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ
ΜΙΧΑΛΗΣ ΠΛΟΙΑΡΧΟΠΟΥΛΟΣ ΕΠΕ
ΚΟΝΙΤΣΗΣ 45 • 163 45 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ • ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 9706.748 - 9715.231 • TELEX 21 0773 LIAR GR



ΤΙΤΛΟΣ	: FALCON F16/F16 COMBAT PILOT
HOUSE	: SPECTRUM HOLOBYTE/DIGITAL INTEGRATION
FORMATS	: ATARI ST. AMIGA. PC
TIMH	: 5000
TEST	: AMIGA

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ

COMBAT PILOT FALCON

ΤΟΥ Δ. ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΑΓΑΠΗΤΟΙ ΜΑΣ ΦΙΛΟΙ, Η ΣΤΗΛΗ ΠΟΥ ΠΙΣΤΕΥΩ ΚΑΙ ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΙΣΤΕΥΩ ΟΤΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΠΟ ΣΑΣ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ, ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΑ ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΩΝ FLIGHT SIMULATIONS, ΜΕ ΑΛΛΑ ΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΣΕ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΤΩΝ ΕΞΟΜΟΙΩΤΩΝ ΠΤΗΣΗΣ ΜΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ. ΚΑΙ ΜΙΑ ΚΑΙ ΤΥΓΧΑΝΩ ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ ΦΙΛΟΣ ΤΩΝ ΑΕΡΟΠΛΑΝΩΝ, ΚΑΙ ΚΑΤΑ ΣΥΝΕΠΕΙΑ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΞΟΜΟΙΩΤΩΝ ΠΤΗΣΗΣ, ΘΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΩ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΑΥΤΟΥ, ΟΧΙ ΒΕΒΑΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΖΑΛΙΣΩ ΜΕ ΜΙΑ ΑΚΟΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΠΟΙΟΥ F.S. ΑΛΛΑ ΝΑ ΣΑΣ ΚΑΝΩ ΝΑ ΑΙΣΘΑΝΘΕΙΤΕ ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ, ΠΤΗΣΗ, ΑΕΡΟΜΑΧΙΑ, ΜΙΑ ΚΑΙ ΛΙΓΟ ΠΟΛΥ ΤΑ ΠΙΟ ΠΟΛΛΑ F.S. ΕΧΟΥΝ ΑΥΤΑ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ. ΜΕ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΘΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΩ ΝΑ ΕΞΗΓΗΣΩ ΣΤΟΥΣ ΜΕΛΛΟΝΤΕΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ ΠΑΡΟΝΤΕΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΩΝ ΑΕΡΟΠΛΑΝΩΝ ΤΟ ΠΩΣ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΟΥΝ ΝΑ ΔΟΥΝ ΑΥΤΑ ΤΑ GAMES ΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΑΤΙ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΙΣΩΣ ΕΧΟΥΝ ΔΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ, ΚΑΙ ΟΧΙ ΣΑΝ ΚΑΤΙ ΠΟΛΥΠΛΟΚΟ, ΑΝΙΑΡΟ ΚΑΙ ΒΑΡΕΤΟ, ΠΡΑΓΜΑ ΠΟΥ ΠΙΣΤΕΥΩ ΟΤΙ ΚΥΡΙΩΣ ΟΦΕΙΛΕΤΑΙ ΣΤΟ ΟΤΙ ΣΤΗΝ ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ, ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙΣ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΟ!!!

ΓΙ ΑΥΤΟ ΛΟΙΠΟΝ ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ! ΠΑΡΤΕ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΣΑΣ, (ΚΡΑΝΟΣ, ΣΤΟΛΗ, ΓΑΝΤΙΑ Κ.Λ.Π.) ΟΠΛΙΣΤΕΙΤΕ ΜΕ ΘΑΡΡΟΣ, ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΒΑΘΕΙΑ ΑΝΑΣΑ ΚΑΙ ΞΕΚΙΝΑΜΕ ΓΙΑ ΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ FLIGHT SIMULATORS Η ΕΞΟΜΟΙΩΤΩΝ ΠΤΗΣΗΣ ΜΕ ΑΕΡΟΠΛΑ-ΝΟ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΜΕ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ ΟΠΩΣ ΘΑ ΔΟΥΜΕ ΣΕ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ. ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ REVIEW, ΘΑ ΗΘΕΛΑ ΠΡΩΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΥΣ...... ΠΙΛΟΤΟΥΣ ΝΑ ΕΞΗΓΗΣΩ ΠΡΩΤΑ-ΠΡΩΤΑ ΤΙ ΕΙΝΑ ΤΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ! ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ ΛΟΙΠΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΣΚΑΦΟΣ ΒΑΡΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΠΟΥ ΔΙΑΤΗΡΕΙΤΑΙ ΣΕ ΠΤΗΣΗ ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΑΕΡΟΔΥΝΑΜΙΚΗΣ ΔΡΑΣΕΩΣ, ΜΙΑΣ ΔΥΝΑΜΗΣ ΔΗΛΑΔΗ ΠΟΥ ΑΣΚΕΙΤΑΙ ΠΑΝΩ ΣΤΗΝ ΠΤΕΡΥΓΑ ΤΟΥ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΥ, ΕΞ ΑΙΤΙΑΣ ΤΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΠΟΥ ΤΟ ΠΡΟΣΔΙΔΕΙ Ο ΚΙΝΗΤΗΡΑΣ ΤΟΥ, ΕΙΤΕ ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΕΛΙΚΑΣ ΕΙΤΕ ΤΟΥΡΜΠΙΝΑ, ΚΑΙ Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΡΑΓΩΝ ΠΟΥ ΘΑ ΠΡΟΣΕΧΕΤΕ ΣΤΟΥΣ ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ ΠΤΗΣΗΣ. ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΕΡΧΕΤΑΙ Ο ΚΙΝΗΤΗΡΑΣ, ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΡΟΩΘΗΣΗΣ ΔΗΛΑΔΗ, ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΤΑ ΚΑΥΣΙΜΑ. ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΒΕ-ΒΑΙΑ, ΘΑ ΤΑ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ, ΜΙΑ ΚΑΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ ΣΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ.

F A L C O N

Ξεκινώντας λοιπόν με το πρώτο REVIEW, που είναι το πολύ καλό και ήδη αρκετά γνωστό FALCON που είναι και κατά τη γνώμη μου αν όχι ο καλύτερος, από τους καλύτερους εξομοιωτές πτήσης που υπάρχουν μέχρι σήμερα. Το αεροπλάνο το οποίο έχετε μπροστά σας λοιπόν είναι ένα F-16, ένα πολεμικό τζετ αεροσκάφος, το οποίο πολλές χώρες έχουν ενδιαφερθεί ν' αποκτήσουν. Μονοθέσιο, μικρό σχετικά, μα με πολύ αεροδυναμική φινέτσα, δυνατό κινητήρα, μεγάλη ποικιλία οπλισμού, και μεγάλη ευελιξία, που το καθιστούν ένα από τα καλύτερα πολεμικά τζετ που υπάρχουν έως σήμερα σ' όλο τον κόσμο. Αλήθεια, ένα αεροσκάφος με δυνατή προσωπικότητα! Έχετε λοιπόν στα χέρια σας ένα καλό σύγχρονο πολεμικό τζετ σ' ένα καλό ή μάλλον άριστο θα έλεγα από πλευράς ρεαλιστικότητας εξομοιωτή πτήσης.

Ας ξεκινήσουμε πρώτα πρώτα με το φόρτωμα του παιχνιδιού, το οποίο κυκλοφορεί σε 1 δισκέτα για PC-MAC-



ST-IBM και σε δύο δισκέτες για AMIGA, απαιτώντας 512 K το λιγότερο. Άρα ξεχάστε το δεύτερο drive. Κατά τη διάρκεια του φορτώματος εμφανίζεται στην οθόνη του μόνιτορ μια φανταστική εικόνα ενός αετού, με πολύ όμορφα γραφικά να επιτίθεται πάνω σ' ένα MIG, το οποίο αποτελεί και τον πιο άσπονδο εχθρό σας, ο οποίος δεν θα διστάσει να σας καταρρίψει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Γι' αυτό λοιπόν όχι πολλά-πολλά μαζί του. Όσο για τον Αετό ξέρετε ποιος είναι. Το αεροσκάφος σας το FALCON F-16!! Το πρώτο πράγμα μετά απ' αυτό που βλέπετε λοιπόν είναι το DUTY ROSTER, ένας πίνακας δηλαδή που σας ζητά το ονομά σας, και που κάθε φορά θ' αναγράφει το σκορ που θα έχετε μετά από κάθε παιχνίδι. Γράψτε το όνομά σας, κλικ στο OK και συνεχίζουμε. Μετά απ' αυτό έρχεται ένας πίνακας που σας καλεί, - προσέξτε εδώ - να διαλέξετε βαθμό δυσκολίας, αποστολή, και αριθμό των MIGS που είναι τρία το ανώτερο. Σ' αυτό το σημείο θα σταθώ για να δούμε τους βαθμούς δυσκολίας και τις επιπτώσεις τους καθώς και τις αποστολές μία-μία. Ξεκινάμε με το βαθμό δυσκολίας.

1st LIEUTENANT. Σ' αυτό το βαθμό, τα πράγματα είναι πανεύκολα αφού και να... πατάτε!! το αεροπλάνο δεν παθαίνει τίποτα! Αυτό είναι και το κύριο χαρακτηριστικό αυτού του βαθμού, μια και τις πρώτες σας πτήσεις θα προτιμούσα να τις κάνετε μ' αυτόν.



Ο λόγος ευνόητος. Αλλά είπαμε, μη φοβάστε, εδώ είμαι!! Άλλα χαρακτηριστικά αυτού του βαθμού είναι ότι σας δίνει άπειρους πυραύλους, σφαίρες, βόμβες κ.λ.π., χωρίς να τελειώσουν. Βαράτε λοιπόν άφοβα!! Φάτε τους!! Εν συνεχεία, οι στροφές και η ταχύτητα του αεροσκάφους ανεβαίνουν εύκολα, χωρίς να επηρεάζονται από βάρος, κατεβασμένες ρόδες, FLAPS (πτερύγια καμπυλότητας) και μάλιστα μαζί με τον μετακαυστήρα στο ανώτατο όριο, παρά μόνο με τα AIR BRAKES (αερόφρενα) τα οποία είναι αρκετά χρήσιμα σε προσγειώσεις ή και αερομαχίες. Άρα λοιπόν για τις πρώτες σας πτήσεις θα χρησιμοποιήσετε αυτόν το βαθμό.

CAPTAIN. Σ' αυτό το βαθμό τα πράγματα αρχίζουν να τσούζουν!! Κι' αυτό γιατί τέρμα τα αστεία. Εδώ το αεροπλάνο σας μπορεί να χτυπήσει στο έδαφος και να χαθεί κι αυτό κι εσείς μαζί, αν δεν προσέξετε! Από εδώ και κάτω τα μάτια σας ... 16!! Τα επόμενα χαρακτηριστικά που αλλάζουν ή μάλλον που προσθέτονται είναι: Δεν έχετε άπειρο εξοπλισμό πλέον, με συνέπεια να έχετε περιορισμένες σφαίρες, πυραύλους, βόμβες. Έτσι, πρέπει να διαλέγετε πολύ προσεκτικά τον εξοπλισμό σας από δω και πέρα όπως θα δούμε παρακάτω. Επίσης στην ταχύτητα του αεροσκάφους μια πολύ μικρή διαφορά: δεν ανοίγει τόσο γρήγορα σε σχέση με τις στροφές της μηχανής. Και προσοχή στα MIG! Χτυπάνε άσχημα!!

MAZOR. Σ' αυτό το βαθμό το αεροπλάνο αρχίζει να ζορίζεται στο ν' ανοίξει ταχύτητα. Αρχίζει και παίζει ρόλο το βάρος. Γι' αυτό αφήστε το να πάρει αρκετή ταχύτητα πρώτα. Επίσης αρχίζουν οι SAM (αντιαεροπορικοί πύραυλοι εδάφους) να σας επισκέπτονται! Τα MIG συνεχίζουν να είναι το ίδιο επικίνδυνα. Το παιχνίδι αρχίζει να γίνεται αισθητά πιο δύσκολο.

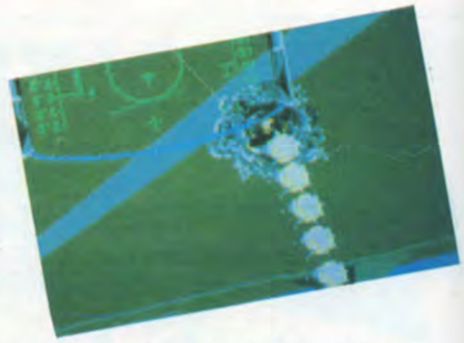


L.T COLONEL. Εδώ τα πράγματα αληθινά σφίγγουν. Οι αντίπαλοι γίνονται δυσκολότεροι, η ταχύτητα ανεβαίνει αρκετά πιο δύσκολα ιδιαίτερα με μεγάλο φορτίο, και προσοχή στους SAM. Επίσης, προσοχή στα STALL! Είτε λόγω μικρής ταχύτητας και μεγάλου βάρους, είτε αδέξιου χειρισμού, μπορεί να στολάρει το αεροπλάνο και το χειρότερο, δεν μπορείτε να επαναφέρετε, οπότε και θα είστε τυχεροί αν προλάβετε να πηδήξετε με το αλεξίπτωτο!! Ακόμη, προσοχή στις μεγάλες ταχύτητες στις απότομες μανούβρες. Τα RED και BLACKOUT κάνουν την εμφάνισή τους!! Και πάμε στον τελευταίο ρεαλιστικότερο μα και δυσκολότερο βαθμό:

COLONEL!

Αυτός ο βαθμός είναι και για τους πολύ PILOTS! Τα MIGS γίνονται φοβερά επικίνδυνα, οι SAM ξεφυτρώνουν από παντού, γι' αυτό και καλό είναι να προσχεδιάζετε την πορεία του σκάφους αποφεύγοντας τα μέρη με τους SAM και πετώντας χαμηλά, εί δυνατόν κάτω απο τα 500 πόδια. Μεγάλη προσοχή στην ομαλή πτήση του αεροσκάφους, ώστε ν' αποφεύγετε τα STALLS ειδικά όταν είναι φορτωμένο. Ακόμη προσοχή στα BLACK OUTS γι' αυτό και αρχίστε προσεγμένη διατροφή! Θα σας βοηθήσει να τ' αποφύγετε!!

Αυτά λοιπόν για τους βαθμούς και τις δυσκολίες τους. Αλλά θα τα δούμε ξανά καλύτερα στην πράξη. Ας συνεχίσουμε προς το παρόν όμως με τις αποστολές οι οποίες είναι 12 στον αριθμό, και θα σας βγάλουν το λάδι, εκτός ίσως από των πρώτη, με το όνομα MILK RUN, κι η οποία



περιλαμβάνει 3 πύργους οι οποίοι βρίσκονται κοντά στο αεροδρόμιό σας και προσφέρονται για εκπαιδευτικές αποστολές. Τα όπλα που χρειάζονται γι' αυτό το σκοπό, δηλαδή να καταστρέψετε τους πύργους, είναι ή οι πύραυλοι αέρος-εδάφους AGM 65 Maverick, ή οι βόμβες MK 84, όπως και θα δούμε παρακάτω. Πάντως κατά τη γνώμη μου προτιμάτε τους AGM 65 Maverick διότι σας δίνουν πολύ λιγότερο βάρος στο αεροπλάνο, άρα και καλύτερη πτητική συμπεριφορά στο βαθμό COLONEL. Κάνουν κι' αυτοί πολύ καλή δουλειά.

Στις επόμενες αποστολές όμως αρχίζουν και κάνουν την εμφάνισή τους και τα MIGS κι έτσι δυσκολεύουν αρκετά τα πράγματα, μέχρι την τελευταία η οποία ονομάζεται Grand Slam, κι έχει σαν υπόθεση την καταστροφή του αντίπαλου αεροδρομίου.

Αλλά τις υπόλοιπες αποστολές θα σας αφήσω να τις ανακαλύψετε μόνοι σας, αν και το Manual του F-16 τις περιγράφει αναλυτικά. Ας περάσουμε όμως αφού ορί-



σουμε και τον αριθμό των MIGS, (από 1 έως 3) κάνοντας κλικ με το Mouse, στο "ARMAMENT", όπου και θα εξοπλίσουμε το αεροσκάφος μας. Καθώς λοιπόν έχουμε μπροστά μας τον αξιωματικό εδάφους να μας τσεκάρει τον εξοπλισμό μας, ενώ άλλα F-16 φεύγουν για απογείωση από μπροστά μας, έχουμε στο αριστερό μέρος της οθόνης ένα αρκετά καλό εξοπλισμό που περιλαμβάνει τα εξής:

α) Πυραύλους αέρος-αέρος AIM 95 και AIM 9L οι οποίοι χρησιμοποιούνται για τα αντίπαλα αεροσκάφη και θ' αποτελούν το βασικό σας όπλο που θα πρέπει και πάντοτε να έχετε μαζί σας.

β) Τους πυραύλους AGM 65 Maverick που είναι πύραυλοι αέρος-εδάφους και που είναι πολύ εύχρηστοι. Δεν έχεις παρά να "λοκάρεις" τον στόχο, να ρίξεις και μετά ξεχασέ τον!

γ) Ακολουθούν οι βόμβες MK 84 των 1970 λιβρών, οι οποίες και θα δίνουν αρκετό βάρος στο αεροπλάνο σας, γι' αυτό και συνήθως μπορείτε να πάρετε μόνο 2.

δ) DURANDAL! Οι καλύτερες βόμβες καταστροφής αεροδρομιων!! Δεν έχετε παρά να σημαδέψετε το αντίπαλο αεροδρόμιο, κατά προτίμηση στο κέντρο των 2 διαδρόμων, κι αφήστε να κάνουν τη δουλειά τους. Εφοδιασμένες με μικρό πυραυλοκινητήρα φτάνουν με μεγάλη ταχύτητα και φυτεύονται κυριολεκτικά μέσα στην ασφαλτο.

ε) Το ALQ 131 είναι μία συσκευή, που χρησιμοποιείται στο να μπερδεύει τα εχθρικά ραντάρ κι έτσι

να δυσκολεύει στο να σας εντοπίσουν οι SAM, (εχθρικοί πύραυλοι αέρος-εδάφους).

στ) Και τέλος έχετε τη δυνατότητα να πάρετε έξτρα καύσιμα, ειδικά στις μακρινές αποστολές, με δεξαμενές καυσίμων των 300 γαλονιών. Ανάλογα με τον υπόλοιπο εξοπλισμό σας μπορείτε να μεταφέρετε έως τρεις. Βέβαια, υπάρχει κι ένα πολυβόλο αέρος-αέρος κι ένα αέρος-εδάφους, που όμως βρίσκονται ήδη πάνω στο αεροσκάφος. Αυτά με τον εξοπλισμό σας. Αλλά πριν κάνουμε κλικ στο TAKEOFF, ας ρίξουμε μια ματικά πάνω στην οθόνη μας στα OPTIONS που υπάρχουν και σίγουρα έχετε προσέξει. Αυτά είναι:

AMIGA: που μας δίνει πληροφορίες για το παιχνίδι, δηλαδή, ποιος το έγραψε κ.λ.π.

FILE: που σημαίνει ότι μπορούμε να διακόψουμε ή να συνεχίσουμε το παιχνίδι, να τελειώσουμε την αποστολή ή να διαβάσουμε από τη δισκέτα ένα ήδη σωμένο παιχνίδι.

ACM: Αυτό είναι ένα OPTION που μπορεί να μας δώσει 16 διαφορετικές φάσεις ελιγμών αερομαχίας που μπορεί να κάνει ο αντίπαλος. Τι σημαίνει αυτό; πατώντας π.χ. στο FLIP YOYO, θα βρεθείτε στον αέρα, αφού βέβαια έχετε πατήσει το TAKE-OFF, και θα δείτε το αντίπαλο MIG μπροστά σας να κάνει τον συγκεκριμένο ελιγμό προσπαθώντας να σας ξεφύγει. Αυτό σημαίνει ότι εσείς πρέπει να τον ακολουθήσετε μέχρι να τον καταστρέψετε. Αυτό το OPTION σε συδυασμό με τον βαθμό LIEUTENANT, μπορεί να σας βοηθήσει στο να καταλάβετε τις διάφορες φάσεις ελιγμών στις αερομαχίες.

SCENERY: Εδώ έχουμε το DOTS ONLY που σας εξαφανίζει τα βουνά, ποτάμια, κ.λ.π. κι έχετε ν' αντιμε-

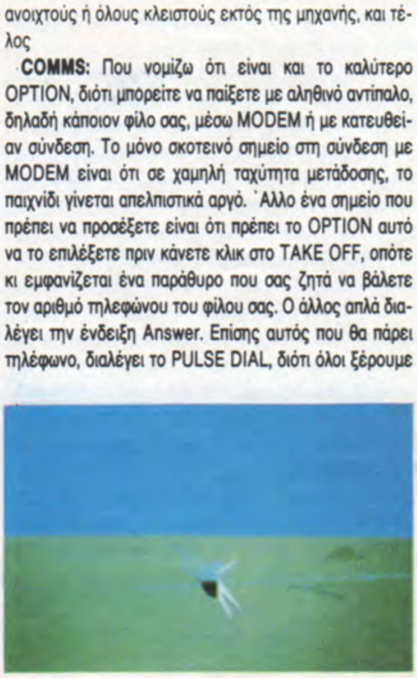


τωπίσετε μόνο αεροπλάνα, και το DETAL + DOTS που εμφανίζει κανονικά όλο το τοπίο. Δεν το βρίσκω προσωπικά ενδιαφέρον.

CONTROL: Όπου διαλέγετε τον χειρισμό moyse, joystick, ή keyboard. Εδώ βρίσκω ότι καλύτερα εξυπηρετεί να χειρίζεστε το joystick μια και είναι το πιο σωστό.

OPTIONS: Όπου διαλέγετε ρεαλιστικότητα, NORMAL-LARGE SCALE, ήχο, όλους κλειστούς, ή όλους ανοιχτούς ή όλους κλειστούς εκτός της μηχανής, και τέλος

COMMS: Που νομίζω ότι είναι και το καλύτερο OPTION, διότι μπορείτε να παίξετε με αληθινό αντίπαλο, δηλαδή κάποιον φίλο σας, μέσω MODEM ή με κατευθείαν σύνδεση. Το μόνο σκοτεινό σημείο στη σύνδεση με MODEM είναι ότι σε χαμηλή ταχύτητα μετάδοσης, το παιχνίδι γίνεται απελπιστικά αργό. Άλλο ένα σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι πρέπει το OPTION αυτό να το επιλέξετε πριν κάνετε κλικ στο TAKE OFF, οπότε κι εμφανίζεται ένα παράθυρο που σας ζητά να βάλετε τον αριθμό τηλεφώνου του φίλου σας. Ο άλλος απλά διαλέγει την ένδειξη Answer. Επίσης αυτός που θα πάρει τηλέφωνο, διαλέγει το PULSE DIAL, διότι όλοι ξέρουμε







ότι εδώ στην Ελλάδα έχουμε παλμικό σύστημα τηλεφώνου. Στην κατευθείαν σύνδεση δεν υπάρχει πρόβλημα (μέσω SERIAL PORT). Μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε μεταξύ AMIGA, MAC, και ST. IBM αποκλείεται διότι το παιχνίδι διαφέρει κάπως.

Κι αφού τελειώσαμε και μ' αυτά ας περάσουμε στο TAKE OFF ώστε να δούμε και το αεροσκάφος μας από κοντά. Σαν πρώτη φάση έχουμε μπροστά μας ένα από τα πιο όμορφα και λεπτομερέστερα κόκπιτ που έχω δει έως τώρα. Καλοσχεδιασμένο με προσεκτικά διαλεγμένα αληθοφανή χρώματα, ειδικά του HUD, (head-up display δηλαδή) που είναι κι η οθόνη η οποία θα παίξει σημαντικό ρόλο χάρη στις πληροφορίες που μας δίνει. Τα διάφορα νούμερα εμφανίζονται ψηφιακά σαν φωτεινές ενδείξεις πάνω στο τζάμι του HUD, και μας δίνουν πληροφορίες όπως ταχύτητα, υψόμετρο, πυξίδα, απόσταση στόχου, όπως επίσης πληροφορίες οπλισμού και ενδείξεις σκοπευτικών οργάνων. Αριστερά και δεξιά αντίστοιχα βρίσκονται 3 λυχνίες οι οποίες μας βοηθούν στην προσγείωση (2 τρίγωνα κι ένας κύκλος στο κέντρο), ενώ δεξιά οι λυχνίες για το σύστημα προσγείωσης (ανοιχτό-κλειστό κλπ.). Ακριβώς κάτω από το HUD βρίσκεται μια μεγάλη οθόνη Ραντάρ, που μας δείχνει όχι μονάχα πληροφορίες για τους στόχους, αλλά είναι και χάρτης της περιοχής που βρισκόμαστε με τ' αεροδρόμια, τις μονάδες πυραύλων SAM, τις γέφυρες, λίμνες κ.λ.π. Στο αριστερό μέρος υπάρχει ένα μικρο στρογγυλό πράσινου χρώματος ραντάρ, που μας δείχνει την προσέγγιση ξένων αεροσκαφών με κέντρο το αεροπλάνο μας. Ακριβώς αριστερά του βρίσκονται 3 λυχνίες οι οποίες μας δείχνουν το είδος του πυραύλου που μας έχει εντοπίσει κι έρχεται καταπάνω μας. Έτσι ρίχνουμε ανάλογα TSAFF ή FLARES. Ακριβώς από κάτω βρίσκεται το PANEL οπλισμού, δηλαδή τι οπλισμό έχουμε. Στα δεξιά τώρα του κεντρικού ραντάρ. βρίσκεται ο δείκτης στροφών του κινητήρα, με τις λυχνίες του, ο βαθμός ευελιξίας του σκάφους, ο τεχνικός ορίζοντας, το όργανο μετρήσεως της γωνίας καθόδου ή ανόδου του αεροσκάφους και τέλος η ενδεικτική λυχνία ECM, τα CHAFF και τα FLARES που διαθέτουμε. Επίσης δεξιά κι αριστερά στο ταμπλό βρίσκονται δύο λυχνίες WARNING, σε περίπτωση κάποιας βλάβης, και STALL σε περίπτωση στολαρίσματος του αεροπλάνου. Στ' αριστερά μας τώρα πατώντας το 4 στο αριθμητικό πληκτρολόγιο έχουμε 6 όργανα, που μας δείχνουν καύσιμα, στροφές κινητήρα, μοίρες (πυξίδα), σύστημα προσγείωσης ανοιχτό-κλειστό και τα δύο TRIM του αεροπλάνου YAW και PITCH. Πατώντας το 5 έχουμε την πίσω όψη η οποία επίσης είναι όμορφα σχεδιασμένη και φαίνεται μέρος του καθίσματος του πιλότου και του πίσω



μέρος του αεροσκάφους. Με το 6 έχουμε την δεξιά όψη του κόκπιτ που περιλαμβάνει το χειριστήριο και τον πίνακα βλαβών του σκάφους. Δηλαδή κάθε φορά που παθαίνουμε κάποια βλάβη ανοίγει μία λυχνία με κόκκινο χρώμα που μας λέει τι είναι. Ας περάσουμε όμως και λίγο έξω από το αεροσκάφος πατώντας πρώτα το 8, όπου βρισκόμαστε στον πύργο ελέγχου του αεροδρομίου, απ' όπου μπορούμε να δούμε τους 2 διαδρόμους και το σκάφος μας. Κατόπιν πατώντας το 9 έχουμε μία πιο καλή όψη του F-16, με την οποία μπορούμε να ζουμάρουμε με F1 και F2. Επίσης πατώντας το 2, μπορούμε να το δούμε απ' όλες τις πλευρές, κάτι το φανταστικό θα έλεγα!!!

Άρα λοιπόν έχουμε 4 όψεις μέσα στο κόκπιτ, 1 από τον πύργο ελέγχου, κι άπειρες απ' έξω, το λεγόμενο TRACK. Αλλά, ώρα και για λίγη δράση, δεν νομίζετε; Ας



ξεκινήσουμε λοιπόν. Κατ' αρχήν, θέλω να σας πω ότι θα σας περιγράψω την πρώτη αποστολή, MILK RUN, σε βαθμό δυσκολίας COLONEL, όχι μόνο γιατί οι άλλοι βαθμοί θεωρούνται σχετικά εύκολοι, αλλά είναι και ο ρεαλιστικότερος, κι αυτός είναι ο σκοπός του Simulator. MILK RUN λοιπόν, καθόλου MIGS, 4 Maverick και 1 δεξαμεμή καυσίμου για καλό και για κακό, προαιρετικά 2 AIM, TAKE OFF!!!

Λοιπόν, είστε έτοιμοι; Βαθειά ανάσα, ψυχραιμία, και πάμε! W για να βγάλουμε το WLERK (φρένα εδάφους). Πατάμε συν, μία-δύο φορές για να βάλουμε μπρος τη μηχανή κι αφού φτάσουν οι στροφές στο μισό, πατώντας συν, τις ανεβάζουμε στο τέρμα. Κατόπιν, πατάμε μετακαυστήρα στην τελευταία σκάλα, ώστε να έχουμε όλη την απαραίτητη ισχύ για την απογείωση, Τροχοδρομούμε. Προσέχουμε την ταχύτητα στο HUD ... 05 ... 10 ... 15 ... 20 ... τραβάμε λίγο το joystick και δίνουμε λίγο ύψος στο αεροσκάφος. Αμέσως μετά βάζουμε τις ρόδες μέσα. Ήδη βρισκόμαστε στον αέρα με τον κινητήρα να μας αποδίδει όλη την ισχύ του. Υπάρχει πιο ωραίο πράγμα;

Αφού λοιπόν φτάσουμε σ' ένα ύψος γύρω στα 2000 πόδια σβήνουμε τον μετακαυστήρα χωρίς να μειώσουμε τις στροφές, μια και ο μετακαυστήρας τρώει σχεδόν το διπλάσιο καύσιμο. Πριν περάσουμε σε δράση μπορούμε ν' απολαύσουμε την περιοχή γύρω, μια και οι προγραμματιστές έχουν κάνει θαυμάσια δουλειά ακόμα και σ' αυτό. Ειδικά το πολύ γρήγορο Animation που σου δίνει την πραγματική αίσθηση πτήσης. Μπορείτε επίσης να δείτε απ' έξω το αεροσκάφος στον αέρα, όπου είναι φ-α-ν-τ-α-σ-τ-ι-κ-ό!! Επίσης, μπορείτε να κάνετε ένα κύκλο πάνω από το αεροδρόμιο το οποίο είναι πραγματικά όμορφο, τι λέτε; Αλλά αρκετά παίξαμε. Πατώντας το A (Autopilot) για λίγο, το αεροπλάνο θα γυρίσει μόνο του προς το στόχο, που είναι οι 3 πύργοι που αναφέραμε. Ήδη πρέπει να

τους έχετε επισημάνει. Οπλίζουμε τους Maverick, και μειώνουμε τις στροφές λίγο του κινητήρα, ώστε η ταχύτητα μας να πέσει περίπου στο 30-35. Ειδικά για τους αρχάριους, είναι το καλύτερο. Καθώς πλησιάζουμε τον πρώτο πύργο, προσέχουμε να βρίσκεται στο στόχαστρο του σκοπευτικού οργάνου του Maverick. Καθώς πλησιάζουμε κι ο πύργος έχει μεγαλώσει αισθητά, πατάμε μία φορά το fire, οπότε και μόλις τον λοκάραμε. Τώρα δεν έχουμε παρά να ξαναπατήσουμε το fire. Αμέσως βλέπουμε τον πύραυλο να απομακρύνεται γρήγορα, και να πετυχαίνει το στόχο με ακρίβεια. Σ' αυτό το σημείο οι κάτοχοι ενός MEGA, θα μείνουν κατάπληκτοι με τον ήχο της εκρήξεως, όπως και με τον φανταστικό ήχο της μηχανής. Δυστυχώς βλέπετε με τα 512Κ ο ήχος χάνεται αρκετά, και σε ορισμένες φάσεις τελείως, π.χ. την ώρα που σας μιλά ο πύργος ελέγχου, ειδικά στην AMIGA.

κινάτε. Απογείωση όπως παραπάνω, AUTOPILOT για λίγο, και αναμένετε. Εδώ μία υπόδειξη. Σας συμφέρει να μένετε στο ύψος των 400-500 ποδιών πάνω από το έδαφος, διότι έτσι δυσκολεύετε τα αντίπαλα ραντάρ στο να σας εντοπίσουν. Επίσης ν' αποφεύγετε τα μέρη με τους πυραύλους SAM που βρίσκονται στο χάρτη στο μεγάλο κεντρικό ραντάρ (πατώντας το C).

Το νου σας τώρα στο HUD. Αν εμφανιστεί ένας ρόμβος, μ' ένα Χ στο κέντρο, οπλίστε τους AIM!!! Στο μικρό πράσινο στρογγυλό ραντάρ, θα δείτε τον αντίπαλό σαν άσπρη τελεία, από όπου σας πλησιάζει. Προσοχή τώρα κατευθυνθείτε προς αυτόν. Ο ρόμβος σε κάποια απόσταση, γίνεται τετράγωνο. Αν ο στόχος έρχεται προς εσάς, σας συμφέρει να του ρίξετε με το πολυβόλο, διαφορετικά με AIM είναι πολύ δύσκολο. Αν τώρα τον πλησιάζετε από πίσω, μπορείτε άνετα να χρησιμοποιήσετε

ποτενσιόμετρο, οπότε και δίνουν την κίνηση λίγο-λίγο, δηλαδή λειτουργούν σαν πραγματικά. Ενώ στην AMIGA και στον ST, οι κινήσεις δίνονται με διακόπτες μέσα στα joystick, οπότε και γίνεται το αεροσκάφος δυσκολότερο στην οδήγηση στο 9 και ειδικά στις χαμηλές ταχύτητες. Γίνεται δηλαδή πιο νευρικό. Αυτό βέβαια, είναι στην αντίληψη του καθενός, όμως πιστεύω ότι το καλύτερο για τους κατόχους AMIGA και ST είναι ο βαθμός 5. Αυτά λοιπόν είναι τα μειονεκτήματα, που είναι πιστεύω τα μοναδικά, με χειρότερο την έλλειψη RUDDER.

Πριν τελειώσω με το FALCON F-16 θέλω να σας πω επίσης ότι υπάρχει κι ένα SCENERY DISK, το οποίο σας δίνει μερικές έξτρα αποστολές, όπως καταστροφή τανκς, πλοίων (αποβατικών), τρένων, κ.λ.π. Είναι κάτι που πραγματικά αξίζει τον κόπο, και πιστεύω ότι θ' ακολουθήσουν κι άλλα.



Αλλά ήρθε κι η ώρα της προσγείωσης. Αφού λοιπόν τελειώσετε με τους πύργους, πατάτε F7 κι έτσι εμφανίζεται στο HUD το ILS, του αεροδρομίου σας. Εκείνο που έχετε να κάνετε είναι να ακολουθήσετε τις οδηγίες του πύργου, μέχρι τα 8-9 μίλια απόσταση από τον διάδρομο, ενώ πετάτε σε ύψος 2000-2500 πόδια. Κατόπιν και αφού οριζοντιώσετε το αεροπλάνο και σε σχέση με τον διάδρομο, κατεβάζετε τις στροφές τόσο ώστε η ταχύτητα να πέσει στα 25. Αυτό καλά θα είναι να το έχετε κάνει πριν τα 8-9 μίλια. Πατώντας το G και το F κατεβάζετε τις ρόδες και φλαπς αντίστοιχα. Επειδή αυτά όμως ενεργούν σαν αερόφρενα, ίσως σας χρειαστεί λίγο ν' ανοίξετε στροφές. Η ταχύτητά σας πρέπει να είναι στο 20 τώρα. Σε απόσταση 3-4 μίλια τώρα αρχίζετε την κάθοδο, χρησιμοποιώντας το ILS, που εμφανίζεται στο HUD, (δύο γραμμές 1 κάθετη, 1 οριζόντια), και τις ενδεικτικές λυχνίες στ' αριστερά του HUD (τα 2 τρίγωνα και τον κύκλο). Όταν δηλαδή ανάβει το πράσινο, (ο κύκλος), τότε σημαίνει ότι κατεβαίνετε ιδανικά. Στο 1 μίλι τώρα, μειώνετε τις στροφές λίγο ακόμα ώστε να πέσει η ταχύτητα μεταξύ 10-15 με ιδανικότερη το 13. Δηλαδή, το αεροπλάνο τη στιγμή που θ' ακουμπά στο διάδρομο, ο δείκτης ταχύτητας θα πρέπει να είναι στο 11-12, σχεδόν πάνω στο σημείο STALL του αεροπλάνου. Μεγάλη προσοχή χρειάζεται όμως μέχρι αυτό το σημείο. Ο λόγος είναι ότι μόλις αρχίσετε την κάθοδο, το αεροσκάφος σας θ' αναπτύξει μεγαλύτερη ταχύτητα, άρα θα πρέπει να την ελέγχετε συνέχεια. Επίσης κάτι άλλο που θα σας βοηθήσει, είναι το βαθμό ευελιξίας να τον έχετε στο 0 ή στο 1, ώστε να μην αντιδρά πολύ νευρικά το F-16.

Αφού λοιπόν ακουμπήσετε, σβήνετε την μηχανή και πατάτε με W τα φρένα των τροχών. Κι η αποστολή τελείωσε!! Αν τώρα βρείτε μία δυσκολία στην προσέγγιση στη φάση της προσγείωσης στο αεροδρόμιο, μην τα παρατήσετε με την πρώτη. Ξαναδοκιμάστε κάνοντας χαμηλές διελεύσεις πάνω από τον διάδρομο ώστε να εξασκηθείτε με την ταχύτητα. Σημείο STALL του αεροπλάνου σας το 10 (100 μίλια). Επόμενη αποστολή μας τώρα, η κατάρριψη ενός MIG. Αφού λοιπόν διαλέξετε την δεύτερη αποστολή, προσθέτετε 1 MIG, διαλέγετε οπλισμό και ξε-

τους πυραύλους. Και στις 2 περιπτώσεις το τετράγωνο θα γίνει ρόμβος που θ' αναβοσβήνει σε κάποια στιγμή, και τότε σημαίνει ότι έχετε λοκάρει το στόχο, οπότε δεν έχετε παρά να του ρίξετε. Σε περίπτωση τώρα που σας έπιασε στον ύπνο, ένας βομβητής σας ειδοποιεί ότι έρχεται από πίσω σας, κι αφού ρίξετε μερικά TSAF για καλό και για κακό, πατάτε μετακαυστήρα κι αλλάζετε αμέσως πορεία. Δεν αποκλείεται άλλωστε, ήδη να σας έχει ανάψει η λυχνία προειδοποιήσεως επερχόμενου πυραύλου. Κι ο θεός βοηθός!!!

Αυτά λοιπόν με το FALCON F-16. Ίσως στην αρχή να τα βρείτε λίγο σκούρα, αλλά προσπαθήστε, αξίζει τον κόπο! Κι αυτό γιατί πραγματικά είναι ένα SIMULATOR, που αξίζει ν' ασχοληθείς μαζί του. Θα ήθελα τώρα να σας πω ορισμένα ακόμη πράγματα. Όπως είπα πριν, οι κάτοχοι του ενός mega, εκτός από τους καλύτερους ήχους έχουν στην διάθεσή τους και το BLACK BOX, όπου μπορούν να δουν αφού τελειώσουν ή χάσουν την αποστολή πατώντας CONTROL + B, την πορεία και εξέλιξη της όλης αποστολής σε 3 διαστάσεις, από την απογείωση, μέχρι την κατάρριψη, ή την επιτυχή επιστροφή στη βάση!! Γενικά τώρα για το FALCON, θέλω να πω ότι κρατάει τα ηνία όλων των άλλων SIMULATORS, με πάρα πολύ καλή πλοκή, πολύ καλά γραφικά, ταχύτατο Animation, πολύ καλούς ήχους, πολύ καλή πιστότητα και ρεαλιστικότητα στις κινήσεις, και τέλος αναπαριστά ένα σύγχρονο πολεμικό αεροσκάφος, το F-16!! Βέβαια, κάτι το πολύ καλό, δεν σημαίνει ότι είναι και το τέλειο. Έτσι λοιπόν, και το FALCON έχει ορισμένα μειονεκτήματα που είναι τ' ακόλουθα:

Κατ' αρχήν έλλειψη RUDDER! Μιλώ για το κάθετο πηδάλιο διεύθυνσης, που είναι πολύ χρήσιμο σε προσγειώσεις, όπως στο παρακάτω SIMULATION που θα εξετάσουμε αμέσως μετά. Έπειτα άλλο μειονέκτημα είναι ότι στο ρεαλιστικότερο βαθμό του COLONEL, γίνεται κυριολεκτικά χαμός από MIGS και SAMS!! Χρειάζεται δηλαδή πολύ προσοχή στο να βγάλεις μια προχωρημένη αποστολή. Επίσης οι βαθμοί ευελιξίας. Το Manual λέει ότι ο ρεαλιστικότερος βαθμός ευελιξίας είναι το 9, αλλά στους IBM και MAC, τα χειριστήρια (joystick) είναι με

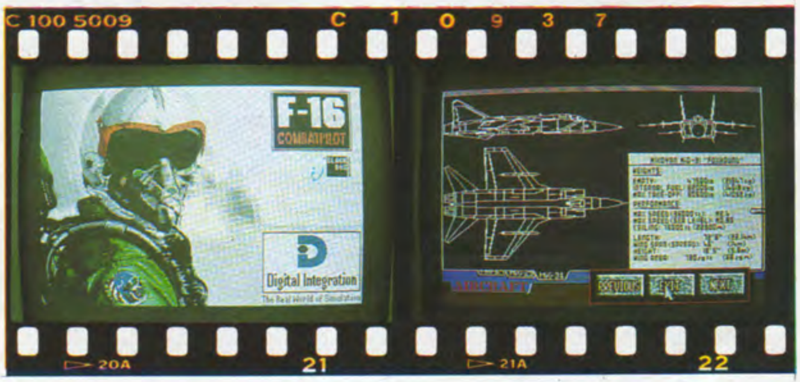
F-16
COMBAT PILOT

Ας περάσουμε τώρα στο δίδυμο αδελφάκι του, το COMBAT PILOT F16! Ξεκινώντας θα ήθελα να σας πω ότι αυτό το SIMULATION έχει σαν θέμα την καινούργια έκδοση του F-16, το F-16C με τελειότερα ηλεκτρονικά, 3 μεγάλα ραντάρ, κι ορισμένες άλλες βελτιώσεις, οι οποίες και δεν μας αφορούν ιδιαίτερα. Αλλά, ας πάρουμε τη δισκέτα στα χέρια μας, ας τη βάλουμε στο κομπιούτερ μας κι ας το δούμε από κοντά.

Η πρώτη εικόνα λοιπόν που βλέπουμε είναι ένα γραφείο, στο οποίο υπάρχουν ένας αξιωματικός πτήσεων κι ένας πιλότος. Επίσης υπάρχουν ένα παράθυρο όπου φαίνεται τμήμα αεροδρομίου, ένας πίνακας, ένα κομπιούτερ, ένα ντουλάπι με συρτάρια και τέλος, ένας πίνακας στο κέντρο όπου διαλέγετε τη γλώσσα της αρεσκείας σας, αμέσως μετά έχετε να διαλέξετε μετακινώντας το mouse στην οθόνη διάφορα options, όπως DEMO, (στο παράθυρο), Quickstart (στον πιλότο), missions (στην πόρτα) κ.λ.π. Εκείνο που θα διαλέξουμε εμείς είναι missions, ώστε να δούμε αναλυτικά τις αποστολές, μια και είναι μόνο 5 στον αριθμό. Κάνοντας λοιπόν κλικ στην πόρτα, εμφανίζεται μετά από λίγο στην οθόνη μας το πεντάγωνο, με τις 5 αποστολές. Ψηλά στην οθόνη, αριστερά και δεξιά αντίστοιχα υπάρχει το training, για τους αρχάριους, και το option για επικοινωνία μέσω MODEM, το οποίο όμως αυτή τη φορά ακόμη και στην ταχύτητα των 1200 επιτρέπει το φυσιολογικό παίξιμο του παιχνιδιού. Μόνο μειονέκτημα ότι χρειάζεται πρώτα ο ένας να φορτώσει







COMMUNICATION PROGRAMM, να επικοινωνήσει με τον άλλον, και κατόπιν κάνοντας RESET να φορτώσει το COMBAT, και να επικοινωνήσετε μ' αυτόν. Αλλά αξίζει τον κόπο, πιστέψτε με. Ας γυρίσουμε όμως στις αποστολές ξεκινώντας με την πρώτη, με το όνομα SCAMBLE, που έχει σαν θέμα την αναμέτρηση στον αέρα με αντίπαλο αεροσκάφος, του οποίου την θέση σας δίνει ο πύργος ελέγχου.

Ακολουθεί η δεύτερη, με το όνομα HAMMERBLOW κι έχει σαν θέμα την καταστροφή επίγειων στόχων. Η τρίτη, με όνομα DEEPSTRIKE που έχει σαν θέμα την καταστροφή εργοστασίων, σταθμών, καυσίμων, γέφυρες, κ.λ.π. Η τέταρτη TANKBUSTER, που έχει σαν θέμα την καταστροφή μηχανοκίνητων ταγμάτων, δηλαδή τανκς κ.λ.π. Και τέλος η πέμπτη, WATCHTOWER, όπου παίζετε το ρόλο κατασκοπευτικού αεροσκάφους.

Αλλά δεν είναι μόνον αυτές. Αν καταφέρετε να τις περάσετε, μπαίνετε στο ... ψητό (OPERATION CONQUEST), όπου αρχίζει και το κανονικό παιχνίδι. Εδώ γίνεστε διοικητής σμήνους, και σας αναθέτονται διάφορες αποστολές, που έχετε την υποχρέωση να φέρετε εις πέρας. Αφού λοιπόν διαλέξετε αποστολή, κάνοντας κλικ πάνω της, περνάτε στον χάρτη των επιχειρήσεων. Αυτός ακριβώς από κάτω του έχει διάφορα options, που σας επιτρέπουν λεπτομερειακά να μάθετε τους κινδύνους, τους στόχους, άλλα φιλικά αεροδρόμια κ.λ.π., και τέλος να ορίσετε την διαδρομή με τα waypoints.

Στα δεξιά του τώρα, βρίσκονται κατά σειρά τα WEAPONS, όπου διαλέγετε οπλισμό, το MET OFFICE, όπου μπορείτε να πετάξετε με διάφορες καιρικές συνθήκες, ή ακόμα και νύχτα!! Τέλος ακολουθεί το TAKEOFF, όπου σας βγάζει και στο αεροσκάφος. Αξίζει να σταθούμε στο WEAPONS, όπου καινούργια όπλα κάνουν την εμφάνισή τους.

Αυτά είναι: Ο AMPAAM AIM-120 A, ο οποίος είναι και γρηγορότερος και πιο δυνατός από τους AIM-9J και AIM-9M του FALCON. Ακολουθούν ο AGM 65E MAVERICK με λέιζερ κεφαλή, ο HARM AGM-99 A, κι ένα πολύ χρήσιμο όπλο: O IIR Maverick με το LANTIRN RODS, που χάρις σ' αυτά μπορείτε να δείτε, και να καταστρέψετε επίγειο στόχο μέσω ραντάρ, ακόμη και τη νύχτα!! Όπως βλέπετε, έχετε στα χέρια σας πολύ καλύτερο εξοπλισμό, αλλά θα φανεί και στην πράξη. Περνώντας τώρα στο TAKE-OFF, βγαίνουμε σ' επίσης πολύ καλό κοκπιτ, με 3 μεγάλα ραντάρ στο κέντρο, ενώ το HUD παραμένει σχεδόν το ίδιο, εκτός από το μέγεθός του. Παραμένουν στην ίδια θέση τα ενδεικτικά λαμπάκια που σας δείχνουν το είδος πυραύλου που σας έρχεται, με μόνη διαφορά ότι υπάρχουν άλλα δύο που σας δείχνουν ότι έχετε εγκλωβιστεί από το αντίπαλο ραντάρ πρώτον, και δεύτερον ότι έχει μπει ξένο αεροσκάφος στην ακτίνα δράσης του ραντάρ σας.

Ακριβώς δεξιά τους βρίσκεται το ίδιο ραντάρ (στρογγυλό σχήμα), ανίχνευσης στόχου όπως στο FALCON. Στο κέντρο κι ακριβώς πάνω από το κεντρικό ραντάρ βρίσκεται ένα control panel, το οποίο σας δίνει συντεταγμένες του στόχου, όπως και την επικοινωνία με τον πύργο ελέγχου. Όπως βλέπετε τα ηλεκτρονικά έχουν καλυτερέψει! Στα 3 μεγάλα ραντάρ τώρα, έχετε την δυνατότητα να διαλέξετε εσείς τα Modes που θέλετε σε κάθε ραντάρ, και που είναι χάρτης, στοιχεία πτήσης, ILS, σκοπευτικό, LANDIRN (χρώμα σκέτο μαύρο), οπλισμό κ.λ.π. Αυτά τα ελέγχετε με F1, F2 και F3. Τα υπόλοιπα είναι ίδια με το FALCON, με μόνη εξαίρεση ένα μαύρο DISPLAY, πάνω δεξιά δίπλα από τον τεχνητό ορίζοντα, όπου σας ζητά κάποιον κώδικα για να ξεκινήσετε. Στα αριστερά μας τώρα, υπάρχει μόνο ο δείκτης στροφών κινητήρα, με το χέρι να κινείται (!!), καθώς αυξάνουμε την ώση. Πίσω παραμένει σχεδόν το ίδιο, ενώ και δεξιά μας αλλάζει κάπως, όπου βλέπουμε μονάχα την πυξίδα και τον πίνακα με τα φωτάκια κινδύνου. Σ' αυτό το σημείο νομίζω ότι υπερτερεί λίγο στα γραφικά μέσα στο κόκπιτ το COMBAT από το FALCON, ενώ δεν υπάρχει η δυνατότητα να δούμε το αεροσκάφος απ' έξω. Αυτό ίσως αντισταθμίζεται από άλλους παράγοντες ίσως, π.χ. καλύτερος σχεδιασμός, καλύτερο τοπίο, ευκολότερος χειρισμός. Στο κάτω-κάτω, όταν πετάς ένα αεροσκάφος είσαι μέσα κι όχι ... έξω!! Από θέμα ήχου τώρα, δεν με συγκίνησε τόσο ο ήχος της μηχανής, ενώ η τροχοδρόμηση με τις ρόδες να ... τρέμουν, δίνει φανταστικό αποτέλεσμα. Επίσης υπάρχει ήχος, καθώς οι ρόδες μπαίνουν μέσα.

Σ' αυτό το GAME τώρα, δεν νομίζω ότι υπάρχει λόγος να κάνουμε μία αποστολή μαζί, αφού το αεροσκάφος είναι σχεδόν ίδιο με το προηγούμενο, αλλά και τα χαρακτηριστικά τα ίδια, όπως επίσης και οι αποστολές. Εκείνο όμως που θέλω να τονίσω είναι 2 σημεία: Το πρώτο είναι ότι μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον πύργο ελέγχου, πατώντας το T πρώτα και κατόπιν G. Αυτό έχει το εξής καλό ότι σας δίνει πλήρεις οδηγίες ελέγχου ο πύργος για την προσγείωση, ακόμη και το πότε θα κατέβουν οι ρόδες! Επίσης πατώντας το F7, σας αναλαμβάνει ο Autopilot, αρκεί το αεροδρόμιο να έχει ILS και να έρχεστε στο σωστό διάδρομο. Όπως καταλαβαίνετε αυτό κάνει την προσγείωση καλύτερη από το FALCON, σε θέμα ευκολίας. Το δεύτερο σημείο είναι ότι μπορείτε να χρησιμοποιείτε 2 joystick!! Το πρώτο δηλαδή σαν χειριστήριο, ενώ το δεύτερο σαν RUDDER και THROTTLE!! (γκάζι, ή ισχύς, όπως θέλετε).

Κάτι άλλο τώρα για το COMBAT. Το νέο F-16, διαθέτει και σύστημα Fly-by-wire, που σημαίνει ότι οι επιφάνειες ελέγχου, ελέγχονται ηλεκτρονικά από το ίδιο το σκάφος. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει λόγος να κατεβάζετε εσείς τα φλαπς στην προσγείωση, (αυτό όμως συνεπάγεται κι έναν κίνδυνο). Προσοχή μην ανάψει το λαμπάκι κινδύνου FBW, διότι δυσκολεύουν αρκετά τα πράγματα.

Γενικά τώρα και για τα δύο προγράμματα, ορισμένα πράγματα. Και τα δύο τρέχουν κατ' αρχήν σε όλους τους υπολογιστές, πλην όμως ότι διαφέρουν λίγο στα γραφικά οι IBM από AMIGA-ST-MAC. Επίσης και μόνο στο FALCON, οι ήχοι καλυτερεύουν με το 1 Mb, ενώ το SCENERY του MISSION 1, τρέχει μόνο με το ένα Mega. Τώρα και το FALCON και το COMBAT έχουν και τα δύο πάρα πολύ καλά γραφικά, πολύ καλό ήχο, πάρα πολύ καλή πλοκή, δράση, μεγάλη ρεαλιστικότητα που περιλαμβάνει όλους τους τομείς, από απογείωση-προσγείωση, μέχρι και τις διάφορες αποστολές. Ρίχτε μόνο μία ματιά σε μια νυκτερινή αποστολή του COMBAT, και θα καταλάβετε!!! Αλλά αυτό σημαίνει πραγματικό FLIGHT SIMULATOR, ρεαλισμός από το Α μέχρι το Ω. Έτσι δεν είναι; Και τα FLIGHT SIMULATORS, δεν πρέπει να λέγονται απλά GAMES, αλλά κάτι παραπάνω. Μερικοί ίσως τα θεωρούν βαρετά, ανιαρά, αλλά είμαι σίγουρος, ότι αν τα δοκιμάσετε θα δείτε ότι αξίζει τον κόπο. Φυσικά δεν μιλώ τώρα γι' αυτούς που ήδη αγαπούν τα αεροπλάνα, αλλά γι αυτούς που ίσως δεν έχουν γνωρίσει ακόμη τον μαγικό κόσμο τους.

Όπως βλέπετε την ίδια τελική βαθμολογία δίνω και στα δύο και είμαι σίγουρος, ότι κι εσείς το ίδιο αποτέλεσμα θα βγάζατε. Αν το FALCON είχε όμως RUDDER, σίγουρα θα ήταν κατά πολύ καλύτερο, όπως επίσης κι αν ήταν λίγο πιο εύκολο στον χειρισμό. Μεγάλο του πλεονέκτημα οι όψεις απέξω. Το COMBAT κερδίζει σε ρεαλισμό.

Τέλος φίλοι μου, θα ήθελα να με συγχωρήσετε για τυχόν ασάφειες ή ελλείψεις, όμως είναι αδύνατον να συμπεριλάβω τόσα πολλά πράγματα, σε τόσο λίγο χώρο. Θα έπρεπε να έγραφα εγκυκλοπαίδεια αν ήθελα να τα γράψω όλα. Ότι έκανα όμως, το έκανα ειδικά για τους καινούργιους φίλους, για να μπουν στο πνεύμα, των F.S., αλλά και για όλους τους φίλους του περιοδικού και γενικά των αεροπλάνων. Άλλωστε είμαι και κάπως καινούργιος στο γράψιμο και κάθε αρχή έχει τα δύσκολά της. Αυτά λοιπόν για την ώρα. Μέχρι την επόμενη φορά, σας εύχομαι καλές ... πτήσεις, και θα τα ξαναπούμε!

		FALCON F16	F16 COMBAT PILOT
ΓΡΑΦΙΚΑ	:	95	95
ΚΙΝΗΣΗ	:	95	95
ΗΧΟΣ	:	90	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	:	90	96
ΠΛΟΚΗ	:	95	98
ΠΑΚΕΤΟ	:	85	90
ΑΝΤΟΧΗ	:	95	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	:	95	95
ΓΕΝΙΚΑ	:	95	95

DELUXE PAINT III



ΓΙΑ ΠΟΛΛΟΥΣ AMIGA USERS, ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΑΝ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΗΤΑΝ ΤΟ DELUXE PAINT. ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΥΤΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ELECTRONIC ART ΤΟ ΝΟΕΜΒΡΙΟ ΤΟΥ 1985. ΤΟ ΚΥΡΙΟ ΙΔΡΥΤΙΚΟ ΜΕΛΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΛΑΒΕΙ ΜΕΡΟΣ ΚΑΙ ΣΤΑ ΤΡΙΑ DELUXE PAINT ΗΤΑΝ Ο DAN SILVA ΠΟΥ ΑΜΕΣΩΣ ΑΝΑΔΕΙΧΤΗΚΕ ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ. ΤΟ 1985 ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΤΗΝ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ ΜΕ ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΕΚΔΟΣΗ, ΤΟ DELUXE PAINT II, ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΗ ΚΑΙ ΠΟΛΥΠΛΟΚΟΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΛΑΙΟΤΕΡΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ. ΕΤΣΙ ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΤΟ DELUXE PAINT, ΕΓΙΝΕ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΣΤΑΘΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΓΙΑ AMIGA.

ΔΥΟ ΧΡΟΝΙΑ ΕΧΟΥΝ ΠΕΡΑΣΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΟΥ DELUXE PAINT II. Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΠΟΛΛΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA. ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΡΟΤΕΡΗΜΑΤΑ ΤΟΥ DELUXE PAINT, ΕΙΝΑΙ ΤΟ HAM, ΠΟΥ ΤΟΤΕ ΗΤΑΝ ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΠΟΥ ΤΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕ, ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΕΤΣΙ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΜΕΡΟΣ ΤΩΝ AMIGA USERS, ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΤΟΥ. ΒΑΣΙΖΟΜΕΝΟΣ Σ' ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ Ο DAN SILVA ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΤΗΝ ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΟ DELUXE PAINT III.

Ε Ι Σ Α Γ Ω Γ Η•

Για την επιτυχία αυτής της κριτικής βασίστηκα στο γεγονός, ότι έχετε έλθει οι περισσότεροι σε κάποια επαφή με τα Deluxe Paint που σημαίνει ότι αν δεν τα ξέρετε θα πρέπει λογικά να μην ενδιαφέρεστε για τα γραφικά της Amiga, αλλά μόνο για το Fire Button του Joystick.

Το πακέτο του Deluxe Paint III αποτελείτε από τρεις δισκέτες και ένα εγχειρίδιο με 240 σελίδες. Η πρώτη δισκέτα περιέχει το κύριο πρόγραμμα του Deluxe Paint III και το colour text. Η δεύτερη δισκέτα είναι το "Art" Disk που περιλαμβάνει όπως καταλάβετε εικόνες και βούρτσες που αποδεικνύουν το πόσο καλό είναι το πρόγραμμα στα σωστά χέρια. Η τρίτη δισκέτα είναι το Animation Disk που περιλαμβάνει μία επιλογή από Animation Files.



Αυτό που θα σας πω ίσως φαίνεται πολύ αυστηρό, αλλά όλες οι εικόνες και τα Animations, δημιουργήθηκαν σε Αμερικάνικου τύπου προδιαγραφές. Φυσικά θα ήταν καλύτερο αν η Electronic Arts περιλάμβανε και μερικά γραφικά σε PAL μορφή. Τα File σ' αυτή τη μορφή θα έπιαναν παραπάνω χώρο αλλά και θα εκμεταλευόντουσαν τις δυνατότητες της μηχανής καλύτερα.

Το Animation Disk περιλαμβάνει 4 Animations που μόνο δύο απ' αυτά λειτουργούν στην Amiga 500 με 1 Meg. Αυτό φυσικά θ' απογοητεύσει τους κατόχους της. Χαρακτηριστικά ο Dan Silva, είχε πει ότι χρειάζεται τουλάχιστον ένα Meg, μα και τα δύο είναι καλά και τα τέσσερα είναι ΟΚ, φυσικά όμως τα οκτώ δεν είναι άσχημα!! Χρειάζεται να πω τίποτα παραπάνω; Το εγχειρίδιο δεν χρειάζεται κάποια ιδιαίτερη γνώση για τη χρήση του, έτσι αυτοί που δεν έχουν πείρα σ' αυτά τα θέματα δεν πρέπει ν' ανησυχούν, γιατί δεν θα συναντήσουν κανένα πρόβλημα.

TECHNICOLOUR H EXTRA HALFRITE

Η ανάλυση της οθόνης που είναι γνωστή ως "EXTRA HALF-BRITE" τώρα περιλαμβάνεται μαζί με κάποιες άλλες μελλοντικές λειτουργίες. Αυτή η ανάλυση, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως "low-ers" που δίνει όμως 64 χρώματα, απ' αυτά τα 32 είναι σταθερά συν άλλα 32 με "half-brightness". Αυτό το προτέρημα, αν χρησιμοποιηθεί με το σωστό τρόπο, δίνει μεγάλη διαφορά μεταξύ εικόνων που έχουν χρησιμοποιηθεί μόνο με "low-ers". Αν σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε αυτό το MODE θα πρότεινα να πάρετε μία εικόνα με 32 χρώματα και να προσθέσετε σ' αυτήν σκιές



χρησιμοποιώντας τα άλλα 32. Αυτό γίνεται πολύ εύκολα, χρησιμοποιώντας τη νέα "Halfbrite Option" στο MODE MENU.

Εδώ υπάρχει ένα πρόβλημα όμως, με τις παλαιότερες Amiga 1000 που χρειάζονται μια αλλαγή, στο τσιπ των γραφικών.

Η ΜΕΓΑΛΗ ΟΘΟΝΗ

Πρέπει να έχετε παρατηρήσει σε μερικά παιχνίδια ότι δεν έχουν στην οθόνη Border (PACMANIA και SPACE HARRIER είναι καλά παραδείγματα). Στην περίπτωση αυτή χρησιμοποιείται το Mode που ονομάζεται "OVERSCAN". Η τεχνική αυτή, δεν εξαφανίζει το Border αλλά μεγαλώνει την οθόνη, καλύπτοντάς το. Μία τυπική εικόνα τέτοιου είδους, έχει ανάλυση 352 x 282 που σας δίνει το δικαίωμα να σχεδιάσετε και στο Border της οθόνης. Ακόμα μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε αυτό στην Medium και σε Hi-res Mode, αλλά μην ξεχνάτε ότι αυτή η ανάλυση χρειάζεται παραπάνω μνήμη.

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΒΟΥΡΤΣΑΣ

Η ίδια τεχνική χρησιμοποιείται και για τις βούρτσες. Εδώ σε μια ήδη έτοιμη εικόνα μπορείς ν' αντικαταστήσεις τα χρώματα που είναι στο Border σε όποια ανάλυση και αν βρίσκεται. Μ' αυτό τον τρόπο υπολογίζεται μαθηματικά η αξία για το πως θα τοποθετηθούν τα χρώματα στο Border. Το πόσο καλά θα δουλέψει αυτό εξαρτάται από την ανάλυση που βρισκόμαστε. Καλύτερα αποτελέσματα θα έχουμε στο "Halfbrite" και όχι στο "Extra Halfbrite".

Σ' αυτά τα δύο το "Tint" και το "Halfbrite" είναι δύο από τα τέσσερα καινούργια Mode στο Deluxe Paint III. Τα άλλα είναι το Brush και το Wrap. Αυτό σας δίνει το δικαίωμα, να γεμίσετε την οθόνη με το σχέδιο της βούρτσας και μέσα σ' αυτό να σχεδιάσετε ότι θέλετε. Τ' αποτελέσματα αυτού του Mode μπορούν να χαρακτηριστούν από παράξενα μέχρι αλλόκοτα.

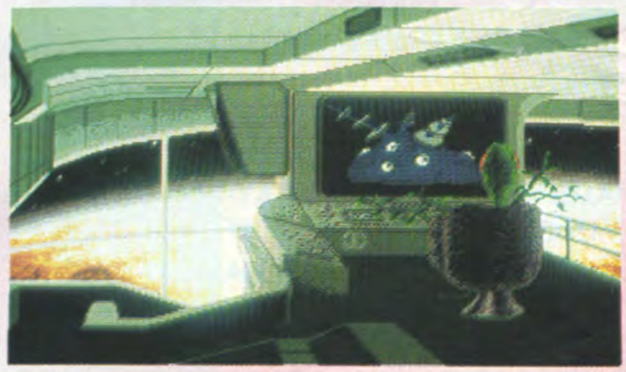
ΙΔΙΑΙΤΕΡΟΤΗΤΕΣ

Οι διαφορές μεταξύ του Deluxe Paint II, και του Deluxe Paint III, είναι αρκετές και είναι οι ακόλουθες:

Τα Filled και Outlined shapes, μπορούν να επιλεχτούν πατώντας το πλήκτρο Alt καθώς διαλέγεις το shape. Ο χειρισμός του Printer είναι από τους καλύτερους. Το σχέδιο της οθόνης μπορεί να σμικρυνθεί και να χρησιμοποιηθεί ως βούρτσα.

Οποιαδήποτε βούρτσα μπορεί να γίνει ένα τετράγωνο, από τις λειτουργίες του Menu ή από το πάτημα ενός key. Όταν χρησιμοποιείτε μία βούρτσα, μπορείτε να της αλλάξετε το μέγεθος και να την περιστρέψετε σε όποια γωνία θέλετε. Μ' ένα άλλο Menu, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έτοιμα έγχρωμα γράμματα. Ακόμα πολλές άλλες λειτουργίες έχουν αποδειχθεί πολύ χρήσιμες, και αυτό γιατί έχουν γραφτεί αποκλειστικά στη γλώσσα "C". Ένα μεγάλο προτέρημα του Deluxe Paint III, είναι η ταχύτητα του συγκρίνοντάς το με τα προηγούμενα.

ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΠΡΟΤΕΡΗΜΑ ΤΟΥ DELUXE III



Όλη η προσοχή μας στάθηκε, σ' ένα καινούργιο προτέρημα, την τεχνική του Animation. Υπάρχουν πάρα πολλά θαυμάσια Animation, με υπέροχα γραφικά που έχουν δημιουργηθεί κατά καιρούς στην Amiga, κάνοντας έτσι το Deluxe Paint III πολύ πιο προσιτό. Ένα ακόμη από τα βασικά προτερήματα του Deluxe Paint III, είναι τα πολύ δυνατά συστήματα χειρισμού των Animation VIDEO εικόνων που τώρα τελευταία χρησιμοποιούνται σε πολλά παιχνίδια.

Το Mode αυτό δουλεύει σε δύο μορφές. Η μία είναι που συμπιέζει τις movies και η άλλη που δεν τις συμπιέζει και αυτό γίνεται λόγω της διαφορετικής μνήμης στην οποία δουλεύουμε. Αν χρησιμοποιήσετε την Uncompressed Mode, τότε δεν πρόκειται να πάρετε παραπάνω από δέκα frames σ' ένα Animation, μιλάμε φυσικά για μηχανή με ένα Meg. Σε



compressed Mode μπορείτε να χρησιμοποιήσετε άνετα γύρω στα 20 frames.

Εάν στο δεύτερο Mode χρησιμοποιήσετε 31 frames που το κάθε ένα είναι 40K τότε χρειάζεστε 1,3 Meg. Τα πράγματα όμως δεν είναι έτσι, το κάθε frame έχει καταχωρηθεί στη μνήμη ως η αλλαγή του προηγούμενου frame. Το τελικό αποτέλεσμα ήταν ότι όταν δοκίμασα αυτό το παράδειγμα που σας έδωσα, χρησιμοποίησα μόνο 220K που είναι βέβαια μία μεγάλη βοήθεια γι' αυτούς που έχουν μόνο 1 Meg.

Η όλη λειτουργία του Animation στο Deluxe Paint III απαιτεί σίγουρα πάρα πολλή μνήμη. Φυσικά έχετε το δικαίωμα επιλογής. Πολλά χρώματα και υψηλή ανάλυση αλλά φτωχό Animation, ή πλούσιο Animation με λίγα χρώματα και μικρή ανάλυση. Οι χειρισμοί για τον έλεγχο του Animation έχουν φορτωθεί μαζί με όλο το πρόγραμμα. Μπορείτε γρήγορα να προσθέσετε ή και να αφαιρέσετε frames, ν' αλλάξετε την ταχύτητά τους και φυσικά μπορείτε να δουλέψετε σε κάθε frame χωριστά.

Ένα προτέρημα που είναι μοναδικό στο Deluxe Paint III είναι η εντολή "Move", που είναι γνωστή ως "Animpainting". Η εντολή "Move" είναι η καρδιά αυτού του συστήματος. Στις βούρτσες μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία κινήσεως, ο χειρισμός τριών εικόνων για κάθε κίνηση, που μπορούν να ενωθούν για τη δημιουργία πολλών frames. Η λειτουργία της εντολής "Move" μπορεί να δουλέψει και αυτόματα. Όταν έχεις ορίσει την εντεταλμένη εικόνα, το μόνο που έχει να κάνεις είναι να κάτσεις και να δεις το Deluxe Paint III να παίζει το Animation. Αν όμως θέλεις να δημιουργήσεις κάτι καλύτερο, μπορείς να κάνεις το Animpaiting μόνος σου. Υπάρχει ακόμα και μία λειτουργία που το κάνει πιο εύκολο και πιο γρήγορο.

Εάν θέλετε να διορθώσετε κάποια εικόνα καθώς αυτή κινείται στην οθόνη, δεν έχετε παρά να πατήσετε το αριστερό Amiga Meg, και να διορθώσετε τα frames. Το "Animpaiting" μπορεί να γίνει και με τα παράξενα αντικείμενα που ονομάζονται Anime Brushes.

Η ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΗΝ ΒΟΥΡΤΣΑ

Θα σας μιλήσω τώρα για μια μοναδική λειτουργία του Deluxe Paint III, την πραγματική κίνηση στις βούρτσες. Αυτό φαίνεται στην αρχή απλό, αλλά ο τρόπος που μπορείς να τις χρησιμοποιήσεις και σε πιο μέρος είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο. Για να χρησιμοποιήσεις μια AnimBrush πρέπει πρώτα να δημιουργήσεις ένα Animation. Παράδειγμα σχετικό υπάρχει στο εγχειρίδιο του Deluxe Paint. Χρησιμοποιώντας τη λειτουργία της κίνησης μπορείτε να κάνετε Animation στη βούρτσα χρησιμοποιώντας πάνω από είκοσι διαφορετικές εικόνες, δίνοντάς τους όποια κίνηση και περιστροφή θέλετε.

DELUXE PAINT III

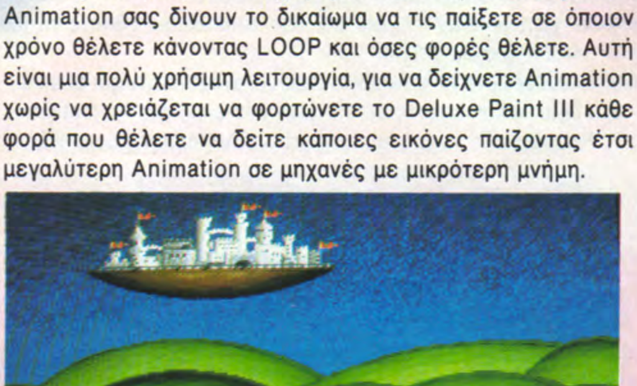
Αυτό χρησιμοποιώντας το ως AmigaBrush σε μια αρχική εικόνα με πολύ παράξενα σχέδια μας δίνει πραγματικά εξαιρετικά αποτελέσματα χωρίς κανένα πρόβλημα. Όταν προσπαθήσετε με την AnimBrush να σχεδιάσετε θα πάρετε διαφορετική εικόνα της AnimBrush αν καθώς τη χρησιμοποιείτε πατάτε το αριστερό Amiga key και αυτό γιατί τότε γίνεται αυτόματα ανανέωση στην εικόνα.

Το σύστημα λειτουργεί με όλες τις επιλογές σχεδίασης του Deluxe Paint. Αυτό σημαίνει, ότι άμα σχεδιάσετε μία καμπύλη με την AnimBrush, και πατώντας το αριστερό Amiga Key, καθώς σχεδιάζετε θα διαπιστώσετε ότι δημιουργήθηκαν αυτόματα όλες οι κινήσεις της καμπύλης διαμέσου της οθόνης. Χρησιμοποιώντας αυτή την τεχνική είναι πιθανό να δημιουργήσετε γρήγορα κίνηση με λιγότερο κόπο.

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ PLAY

Αν αναφερθούμε στο Animation Disk, θα βρούμε σ' αυτή μία Player Utility. Αυτή μπορεί να παίξει Animation χωρίς το κύριο πρόγραμμα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι ελέγχοντας την κίνηση, και ο δεύτερος που γίνονται όλα αυτόματα. Φορτώνοντας το Play ή από το CLI ή από το SHELL σας δίνονται κάποιες απλές λειτουργίες LOAD, PLAY, ABOUT, and QUIT. Η LOAD λειτουργία συνδυάζεται με μία άλλη την APPEND που σημαίνει ότι μπορείτε να κάνετε LINK σε προγράμματα πριν τα παίξετε. Όταν το πρόγραμμα για animation έχει φορτωθεί μπορούν να γίνουν κάποιες αλλαγές στην ταχύτητα και στην απόχρωση των χρωμάτων από το πληκτρολόγιο. Ο άλλος τρόπος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί το Play είναι σαν Script αρχείο.

Οποιοσδήποτε που θα έχει σκοπό να χρησιμοποιήσει αυτό το σχεδιαστικό πακέτο θα βοηθηθεί πολύ από διάφορα Ascii Text Files που περιέχουν οδηγίες για το πως μπορείς να φορτώσεις και να παίξεις Animation, χρησιμοποιώντας την εντολή PLAY. Για παράδειγμα "PLAY MICKEY" θα φορτώσει και θα παίξει σ' όποια ανάλυση και αν βρίσκεται το "MICKEY". Οι εντολές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να παίξετε το Animation σας δίνουν το δικαίωμα να τις παίξετε σε όποιον χρόνο θέλετε κάνοντας LOOP και όσες φορές θέλετε. Αυτή είναι μια πολύ χρήσιμη λειτουργία, για να δείχνετε Animation χωρίς να χρειάζεται να φορτώνετε το Deluxe Paint III κάθε φορά που θέλετε να δείτε κάποιες εικόνες παίζοντας έτσι μεγαλύτερη Animation σε μηχανές με μικρότερη μνήμη.



ΤΟ FORMAT ΤΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ

Το βασικό "File Format" για τις εικόνες στην Amiga είναι το IFF. Το Deluxe Paint δέχεται αυτό το Format δίνοντας μας



έτσι το δικαίωμα τις εικόνες που χρησιμοποιούμε σε αυτό να τις χρησιμοποιούμε και σε άλλα σχεδιαστικά προγράμματα. Το Deluxe Paint III δεν σώζει μόνον εικόνες και Brushes σε IFF μορφή αλλά και Animations. Αυτό σημαίνει ότι Amiga Files μπορούν να μεταφερθούν σε άλλο πρόγραμμα για Animation που χρησιμοποιεί ηχητικά εφέ και μουσική. Αυτό είναι μια εξαιρετική ιδέα γιατί σχεδιάζοντας και κάνοντας κίνηση στο Deluxe Paint III και μεταφέροντάς το σε ένα άλλο πρόγραμμα συνδυάζοντας την μουσική και τα μουσικά εφέ θα έχετε σίγουρα αποτελέσματα.

MAKING THE FILM GO FURTHER

Το μεγαλύτερο πρόβλημα που συνάντησα ήταν να βγω εκτός μνήμης σε λάθος στιγμή. Αν έχετε μόνο ένα Meg μνήμης, θα πρέπει ν' ακολουθείτε τα παρακάτω για να γλιτώσετε όσο μπορείτε περισσότερο από περιττές λειτουργίες.

1. Κλείστε το workbench.
2. Σβήστε τις κενές σελίδες.
3. Κάντε την Brush όσο πιο μικρή μπο-ρείτε.
4. Αν χρησιμοποιείτε πάνω από δύο AnimBrush σβήστε τη μία από την μνήμη.
5. Ελευθερώστε τη λειτουργία Stencil, ανέχετε φτιάξει φυσικά.
6. Σβήστε οποιοδήποτε κενό Frame στοτέλος της Animation.
7. Προσπαθείτε να χρησιμοποιήσετε το Animation που φτιάξατε με λιγότερα γράμματα.
8. Χρησιμοποιείστε μόνο ένα drive (γλιτώνετε έτσι τουλάχιστον 20K).
9. Αποφεύγετε το Half-Brite, Overscan και Interlace.

Αν ακολουθείτε πιστά αυτές τις οδηγίες, θα δημιουργήσετε σίγουρα μερικά ικανοποιητικά Animations αποφεύγοντας τη συνεχή εμφάνιση του μυνήματος που σας προειδοποιεί ότι βγαίνετε εκτός μνήμης. Υπάρχει μία σίγουρη λύση γι' αυτό το πρόβλημα που είναι η αγορά μιας A 2000 με 9 Meg. Όχι και τόσο φτηνή λύση, έτσι δεν είναι;

ΠΑΡΑΓΩΓΟΙ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΘΕΤΕΣ

Οι τομείς που αποτελεσματικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο Deluxe Paint III είναι το Video Titing και το Animation. Η λειτουργία Over-Scan το κάνει ιδανικό για παραγωγή σε οτιδήποτε προέρχεται εκτός οθόνης. Γ' αυτή τη δουλειά είναι το GENLOCK. Αυτό είναι η συσκευή που συγχρονίζει και μιξάρει τις εξωτερικές VIDEO εικόνες με την Amiga. Το Deluxe Paint III είναι ένα από τα βασικά σχεδιαστικά προγράμματα για σχεδιαστές παιχνιδιών που μπορούν να φτιάξουν μ' αυτό τις bitmap εικόνες.

Οι καινούργιες για Animation λειτουργίες θα είναι ευπρόσδεκτες απ' αυτούς που θέλουν να δημιουργήσουν πολύπλοκα Animations για τα παιχνίδια. Άμα είστε ήδη εξοικειωμένοι με τα Deluxe Paint III σημαίνει ότι δεν υπάρχει χρόνος για χάσιμο στο Deluxe Paint III.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Έχοντας ασχοληθεί με το Deluxe Paint III για πολύ καιρό, διαπιστώνω ότι το πιο σοβαρό πρόβλημα είναι η έλλειψη μνήμης. Το όριο λειτουργίας είναι το 1 Meg. Αυτά είναι τα άσχημα νέα για τους A 500 χρήστες, καθώς χρειάζονται επέκταση μνήμης. Όπως όλα τα σχεδιαστικά προγράμματα, υπάρχουν πράγματα που σου κάνουν εντύπωση, και πράγματα που σε κάνουν να δυσανασχετείς. Αυτό που μου έκανε εντύπωση στο Deluxe Paint III είναι το στυλ του που πραγματικά έχει κάτι το ιδιαίτερο. Μετά από δύο μήνες μπορώ να χρησιμοποιήσω όλες τις λειτουργίες του, ακόμα και μερικά από τα κλειδιά, αλλά με συνεχή αναφορά στο εγχειρίδιο.

Η τιμή στο εξωτερικό είναι πολύ ικανοποιητική και θα έμενα έκπληκτος αν έβλεπα να κυκλοφορεί κάπως παρόμοιο πρόγραμμα με λιγότερο κόστος. Έχοντας δει μερικά από τα φανταστικά Animations που έχουν δημιουργηθεί στην Amiga μπορώ να φανταστώ ότι το Deluxe Paint III θ' αυξήσει κι άλλο τους χρήστες του προγράμματος στην παραγωγή Animations.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΑ DELUXE PAINT

Εάν ήδη έχετε το πρωτότυπο Deluxe Paint III και θέλετε να αποκτήσετε το Deluxe Paint III ή Electronic Arts κάνει αυτή τη διευκόλυνση με κάποιο κόστο φυσικά. Αυτό που χρειάζεται είναι να στείλετε την έκδοσή σας και μία διαφορά για να σας στείλουν το Deluxe Paint III. Το κόστος είναι 50 λίρες αν έχετε το Deluxe Paint και 30 λίρες αν έχετε το Deluxe Paint II, συν 5 λίρες ταχυδρομικά. Αυτά να σταλούν στην Customer Services, Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Nr Slough, Berkshire, SL 3 8YN.

THE PRICE IS RIGHT!

Απο τη στηλη αυτη θα παρουσιαζουμε μερικα computer games που μπορει να μη διακρίνονται για τα σπουδαία γραφικα, την πλοκη η τον καταπληκτικο ηχο τους, σίγουρα ομως ξεχωρίζουν για την ιδιαιτερα ελκυστικη τιμη τους, που τα κανει προσιτα σε ολους εκείνους που θελουν απλώς να περασουν μερικες ευχαριστες στιγμες μπροστα στο monitor του υπολογιστη τους με το joystick στο χερι.

JOE BLADE

Η αποστολη που πρεπει να φερετε σε περας καθοδηγώντας τον θαρραλεο κομμαντο Joe Blade είναι - θεωρητικα - απλη. Σας εχουν αναθεσει να ελευθερώσετε τους ομηρους που κρατουν οι Ναζί και να καταστρεψετε την εχθρικη βαση. Ο δρομος σας ομως δεν ειναι σπαρμενος με ροδα. Τοσο η φυσικη σας δυναμη οσο και ο οπλισμος σας είναι περιορισμενα. Εχετε ομως την δυνατοτητα να αναπληρώσετε τις οποιεσδηποτε απώλειες. Περιπλανώμενοι στη βαση θα ανακαλυψετε τροφη (που αποκαθιστα πληρως τη δυναμη σας) και πολεμοφοδια που ξαναφορτίζουν το ημιαυτοματο οπλο σας. Αλλα εδώ πρεπει να προσεξετε γιατι στην οθονη δεν βλεπετε ποσες βολες σας εχουν μεινει και οφειλετε να κανετε αιματηρες οικονομίες στους πυροβολισμους (αρχικα σας δίνονται εικοσι βολες). Επισης, μπορειτε να μαζεψετε διαφορα αλλα αντικειμενα που σας ειναι απαραιτητα για να πετυχετε το στοχο σας, οπως κλειδια που σας επιτρεπουν να μπαινετε στα κλειδωμενα κελλια και εχθρικες στολες που κανουν την επαφη με τους αντιπαλους στρατιώτες λιγοτερο οδυνηρη. Επιπλεον, καθε φορα που παιρνετε καποιο αντικειμενο ενα κατατοπιστικο μηνυμα εμφανιζεται στην οθονη, ενώ το ενοχλητικο "OUT OF AMMO" βγαινει οταν επιχειρειτε να πυροβολησετε και σας εχουν τελειωσει τα πολεμοφοδια.

΄Ομως, το σημείο του παιχνιδιού που ξαφνιάζει (και που ίσως μερικοί το βρουν σαν το πιο ενδιαφέρον), είναι όταν συναντάτε μία βόμβα και προσπαθείτε να ενεργοποιήσετε τον εκρηκτικό της μηχανισμό. Τότε, εμφανίζονται στην οθόνη τα πέντε πρώτα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου με τυχαία σειρά. Εσείς μπορείτε να αντιμεταθέσετε δύο οποιαδήποτε γράμματα (εκτός αν είναι γειτονικά) και σκοπός σας είναι να τα βάλετε στη σωστή σειρά μέσα σε τριάντα δευτερόλεπτα. Αν σας φαίνεται απλό, σύντομα θα ανακαλύψετε ότι αυτή είναι μία από τις μεγαλύτερες δυσκολίες του παιχνιδιού (κυρίως λόγω του χρονικού περιορισμού που προκαλεί άγχος). Επίσης θα παρατηρήσετε ότι μόλις ενεργοποιήσετε την πρώτη βόμβα, αρχίζει να μειώνεται ένας μετρητής που μέ-





χρι εκείνη τη στιγμή ήταν κολλημένος στο 20.00. ΄Οπως αντιλαμβάνεστε πρέπει να ολοκληρώσετε την αποστολή σας προτού μηδενιστεί ο μετρητής. Καλό είναι να ρίχνετε συχνά-πυκνά μία ματιά στο κάτω μέρος της οθόνης όπου φαίνεται η δύναμή σας, ο χρόνο που σας μένει, τα κλειδιά που έχετε, οι όμηροι που απελευθερώσατε και οι βόμβες που έχετε ενεργοποιήσει.

Γενικά, ο χειρισμός είναι απλός και εύκολος, αλλά τα γραφικά είναι απλοϊκά και το scrolling κάπως απότομο, ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι φτωχά. Θετικό είναι το γεγονός ότι κάθε φορά που παίζετε, η θέση των διαφόρων αντικειμένων δεν είναι ίδια, πράγμα που αυξάνει το ενδιαφέρον. Πάντως η χαμηλή τιμή κάνει το παιχνίδι αρκετά ελκυστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	61
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	62
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**70**

ΤΙΤΛΟΣ	: JOE BLADE
HOUSE	: SMASH 16
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	: 1500
TEST	: ATARI ST

GLADIATORS

Στο παιχνίδι αυτό παίζετε το ρόλο του Σπάρτακου, που έμεινε γνωστός στην ιστορία ως εμπνευστής, οργανωτής και εμψυχωτής της εξέγερσης των σκλάβων που λίγο έλειψε να γκρεμίσει το οικοδόμημα της πανίσχυρης Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας.

Ο Σπάρτακος ήταν σκλάβος από παιδί, όταν οι Ρωμαίοι έσφαξαν τους γονείς του και πούλησαν τον ίδιο στον Λέντουλους. Εκπαιδεύτηκε σκληρά σαν μονομάχος και έμαθε να χειρίζεται τέλεια το σπαθί, την ασπίδα και το ακόντιο. ΄Ομως είχε πάντα στο μυαλό του το όραμα της ελευθερίας και κρατούσε άσβεστο στην καρδιά του το μίσος που έτρεφε για τους Ρωμαίους και το κακό που του έκαναν. ΄Ετσι όταν τον καλούν στην αρένα καταλαβαίνει ότι ήρθε η πολυπόθητη στιγμή της εκδίκησης. Πρέπει, μπροστά στον ίδιο τον αυτοκράτορα Κράσσο, να αντιμετωπίσει τους πιο έμπειρους μονομάχους εξοντώνοντάς τους και να υπερπηδήσει όλα τα εμπόδια που θα βρεθούν στο δρόμο του.

Οι αντίπαλοι χρησιμοποιούν διαφορετικές τακτικές και είναι αρκετά επιδέξιοι, γι' αυτό

THE PRICE IS RIGHT!





προσέξτε τους χειρισμούς σας. Πρέπει να χτυπήσετε με ακρίβεια και σβελτάδα, αν βέβαια θέλετε να επιβιώσετε.

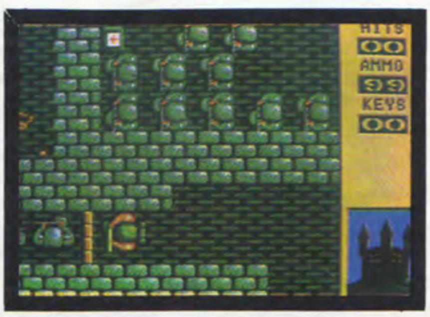
Το παιχνίδι υστερεί κάπως σε γραφικά γιατί δεν είναι εξ᾿ αρχής γραμμένο για τους νέους 16-bit υπολογιστές, αλλά έχει μετατραπεί από τις 8-bit μηχανές. Πάντως ο ήχος είναι αρκετά καλός. Στα θετικά στοιχεία του παιχνιδιού συγκαταλέγονται η ποικιλία των αντιπάλων (που δεν είναι πάντα άνθρωποι), η δυνατότητα πολλαπλών αμυντικών και επιθετικών κινήσεων (σε συνδυασμό πάντα με τα όπλα που έχετε) και κυρίως η χαμηλή τιμή του παιχνιδιού.

῞Ολα αυτά συνιστούν μία αρκετά καλή αγορά, που θα σας χαρίσει κάποιες ώρες ευχάριστης ψυχαγωγίας. (Προσοχή: για τον ATARI ST το παιχνίδι διατίθεται μόνο σε δισκέτα διπλής όψης).

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	69
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	61
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	61
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**67**

ΤΙΤΛΟΣ	: GLADIATORS
HOUSE	: SMASH 16
FORMATS	: ATARI ST,AMIGA
ΤΙΜΗ	: 1900
TEST	: ATARI ST

EAGLES NEST



Το πρώτο πραγμα που επισημαίνει κανείς αμεσως είναι οτι η υποθεση του Eagles Nest μοιαζει αρκετα μ αυτη του Joe Blade, μονο που το παιχνιδι είναι περισσοτερο ενδιαφερον και πολυπλοκο. Στοχος σας ειναι να διεισδυσετε οσο πιο βαθεια μπορειτε στα αδυτα της "Φωλιας του Αετου", που δεν ειναι τιποτα αλλο απο ενα εχθρικο καστρο χτισμενο σε στρατηγικη θεση, το οποιο φυλαγεται απο πολυαριθμα στρατευματα. Πρεπει να ελευθερώσετε τους τρεις κρατουμενους (προτου υποκυψουν στα βασανιστηρια) και να τιναξετε τη βαση στον αερα.

Ας περιγράψουμε όμως το παιχνίδι από την αρχή για να μπορέσετε να παρακολουθήσετε την παρουσίαση. Μετά το φόρτωμα, μια σειρά από επιλογές εμφανίζεται και σας επιτρέπει να διαλέξετε: Αν οι αντίπαλοι στρατιώτες θα σκοτώνονται με μία βολή (EASY), ή με δύο (HARD), αν θα παίξετε στο εύκολο κάστρο (ONE) ή στο δύσκολο (TWO), αν θα έχετε ήχο και αν θα σας εμφανίζονται τα διάφορα μηνύματα ενώ παίζετε (απαραίτητο για τους μη πεπειραμένους - κουραστικό για τους γνώστες). Κατόπιν αποφασίζετε να θέλετε απλώς ν᾿ ανατινάξετε το κάστρο ή να σώσετε και ομήρους και πόσους (για τους μαζοχιστές). Στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης βλέπετε τα χτυπήματα που έχετε δεχτεί (στα 50 ταξιδεύετε για τόπους .... χλοερούς), τον οπλισμό σας (αρχικά 99 βολές) και τα κλειδιά που έχετε μαζέψει.

Ξεκινάτε από το ισόγειο και μπορείτε να μετακινηθείτε με το ασανσέρ στον πρώτο και στον δεύτερο όροφο καθώς και στο υπόγειο (αλλά μόνο αν έχετε βρει το elevator pass). Οι απώλειες πυρομαχικών δεν είναι σοβαρό πρόβλημα, γιατί συναντάτε αρκετά κιβώτια με πλούσιο περιεχόμενο. Η ενέργεια πρέπει να σας προβληματίσει περισσότερο γιατί η τροφή (που μειώνει τα hits κατά δέκα) και οι πρώτες βοήθειες (που μηδενίζουν τα hits) είναι αρκετά σπάνια ευρήματα. Επιπλέον, πρέπει να προσέχετε που και τι πυροβολείτε γιατί μπορεί κατά λάθος να καταστρέψετε χρήσιμα αντικείμενα ή να χτυπήσετε τους δυναμίτες (οι συνέπειες είναι γνωστές). Καλό είναι να μαζεύετε τους θησαυρούς που διατηρούν οι αξιωματικοί στις ιδιωτικές τους συλλογές (βάζα, πίνακες, διαμάντια κ.τ.λ) και να σκοτώνετε και τους αξιωματικούς γιατί έτσι αυξάνεται πολύ το σκορ. Σημαντικό ρόλο παίζουν τα κλειδιά που είναι απαραίτητα για να περνάτε από τις μεταλλικές πόρτες. Τα controls είναι απλά, αλλά ο τρόπος που πυροβολάτε κάπως περίεργος και θέλει λίγη εξάσκηση στην αρχή. (Υποτίθεται ότι μπορείτε να παίξετε και με τα cursor keys αλλά κάτι τέτοιο στάθηκε αδύνατο για μας!). Τα γραφικά είναι υποφερτά και το scrolling απότομο, αλλά η πληθώρα των δωματίων και των αντικειμένων καθώς και η έκταση της κάθε πίστας μεγαλώνουν το ενδιαφέρον. Οπωσδήποτε πρόκειται για το καλύτερο από τα τρία παιχνίδια.

ΤΙΤΛΟΣ	: EAGLES NEST
HOUSE	: SMASH 16
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	: 1500
TEST	: ATARI ST

ΓΡΑΦΙΚΑ	66
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	63
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	68
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**73**

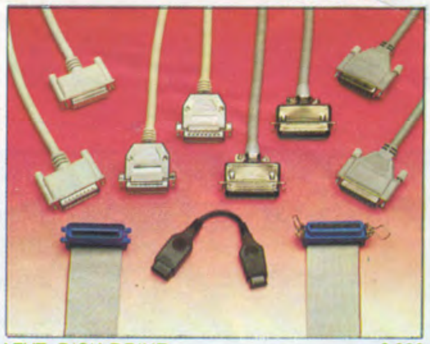
USER'S Mail Order

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5¼



MAXELL	KOYTI 10	2.200	CODE: D10
TDK	KOYTI 10	2.400	CODE: D11
PARROT	KOYTI 10	2.450	CODE: D12
EAGLE	KOYTI 10	1.450	CODE: D13
FUJI	KOYTI 10	2.150	CODE: D14
SONY	KOYTI 10	2.250	CODE: D15
BASF	KOYTI 10	2.000	CODE: D16
DATALIFE	KOYTI 10	2.100	CODE: D17
NONAME	KOYTI 10	1.100	CODE: D18

ΚΑΛΩΔΙΑ



ΔΕΥΤ. DISK DRIVE		2.000	CODE: C009
CASSETTE		1.150	CODE: C010
SCART	AMIGA 5m	3.000	CODE: C011
	AMSTRAD 5m	4.000	CODE: C012
	ATARI 2m	3.000	CODE: C013
	ARCHIMEDES 2m	1.850	CODE: C014
PARALLEL	STANDARD SIZE	1.400	CODE: C001
	3m	2.850	CODE: C002
	5m	4.000	CODE: C003
	10m	7.000	CODE: C004
SERIAL	3m	3.450	CODE: C005
	5m	4.800	CODE: C006
AMSTRAD 6128	STANDARD SIZE	1.850	CODE: C007

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3½



MAXELL	KOYTI 10	3.800	CODE: D01
TDK	KOYTI 10	4.650	CODE: D02
PARROT	KOYTI 10	3.750	CODE: D03
EAGLE	KOYTI 10	3.300	CODE: D04
FUJI	KOYTI 10	3.900	CODE: D05
SONY	KOYTI 10	4.100	CODE: D06
BASF	KOYTI 10	3.800	CODE: D07
DATALIFE	KOYTI 10	3.600	CODE: D08
NONAME	KOYTI 10	2.500	CODE: D09



QUICK SHOT II TURBO
3.800 CODE: J02

ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ



ΜΟΛΥΒΔΟΥ	12	2.900	CODE: T13
ΜΟΛΥΒΔΟΥ	14	3.600	CODE: T14
OLYMPUS	12, 14	24.000	CODE: T15
KEYMAX	12, 14	12.000	CODE: T16



QUICKJOY
176 Y TURBOBOARD
4.800 CODE: J12

ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ DISK DRIVES

5¼	1.100	CODE: T17
3½	1.100	CODE: T18
3	1.400	CODE: T19

PRINTER STAND

UNIVERSAL	2.100	CODE: T18
PRO	2.350	CODE: T19
PROPLUS	4.100	CODE: T20

USER'S Mail Order



AMIGA USER-PACK

ΤΩΡΑ Η ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΣΑΣ AMIGA ΣΕ ΜΙΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΤΙΜΗ! ΤΟ USER-PACK ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ. QUICKJOY SV 119 ● MOUSE PAD ● ΚΟΥΤΙ 10 ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ ● ORIGINAL SOFTWARE ● MOUSE ● ΒΙΒΛΙΑ ΟΔΗΓΙΩΝ ● DEMONSTRATION DISK ● ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ WORKBENCH 1.3 ● BASIC ● 1 ΧΡΟΝΟ ΕΓΓΥΗΣΗ ● ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΗ ΤΙΜΗ 139.000 ● CODE: P01

ATARI 520 ST FM POWER PACK

Ο ΓΝΩΣΤΟΣ ΣΑΣ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΕ ΜΙΑ ΥΠΕΡΟΧΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΜΑΖΙ ΜΕ 20 ORIGINAL GAMES ΔΩΡΟ ΟΠΩΣ: AFTERBURNER - RTYPE - GAUNTLET II - SUPER HANG ON - SPACE HARRIER - OVERLANDER - SUPER HUEY - STARGLIDER - ELIMINATOR - NEBULUS - PACMANIA - PREDATOR - BOMB JACK - BOMBUZAL - XENON -DOUBLE DRAGON - BLACK CAMD - OUT RUN - STAR GOOSE - STAR RAY
ΜΗΝ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΤΟΥ POWER PACK. ΤΙΜΗ USER 98.000 CODE: P02

- MONITOR AMIGA 1084P ΤΙΜΗ USER 89.000 CODE: P03
- MONITOR ATARI SC1224 ΤΙΜΗ USER 85.000 CODE: P04
- MONITOR ATARI SM124 ΤΙΜΗ USER 39.000 CODE: P05

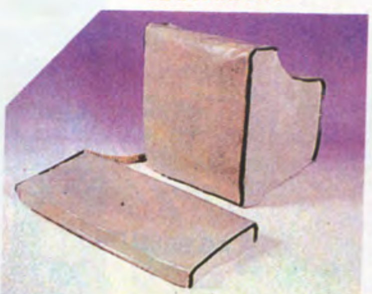
ΕΑΝ ΜΕΝΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 8234367 ΓΙΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ! (ΓΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΟΝΟ ΑΝΩ ΤΩΝ 30.000 ΔΡΧ)





QUICKJOY 119 JUNIOR 1.400 CODE: J06

ΚΑΛΥΜΑΤΑ



LASE	PC	3.300	CODE: K001
LASE	HOME	2.800	CODE: K002
LASE	PRINTER	2.100	CODE: K003
LASE	MONITOR	2.200	CODE: K004
LASE	C-64/28	2.200	CODE: K005
LASE	ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ	1.500	CODE: K006
MATRIX	PC	2.200	CODE: K007
MATRIX	HOME	2.200	CODE: K008
MATRIX	PRINTER	1.200	CODE: K009
MATRIX	MONITOR	2.200	CODE: K010

ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ



QUICK SHOT XIII	4.700	CODE: J12
GP 500	5.400	CODE: J13
MAGIC	5.400	CODE: J14
QUICKJOY SV201	5.450	CODE: J15

USER'S Mail Order

JOYSTICKS

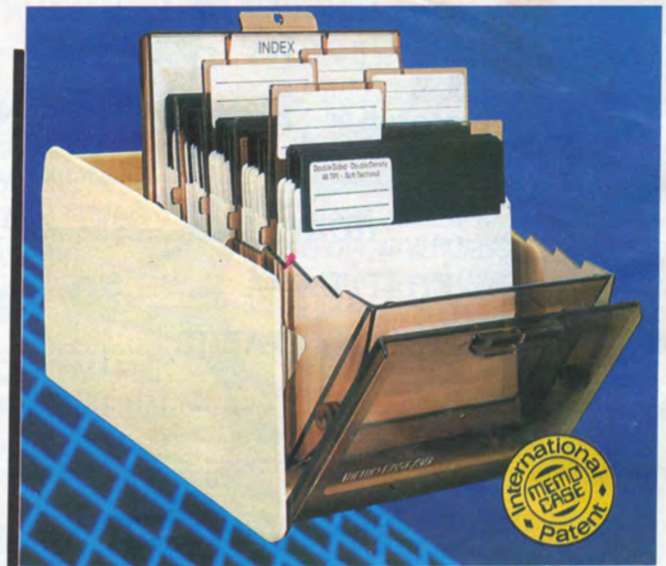


QUICKJOY 125 V SUPERBOARD 5.200 CODE: J10

COMPETITION	PRO 5000	7.300	CODE: J03
JOYBOARD		6.950	CODE: J04
ELITE		5.100	CODE: J05



QUICKJOY 122 II 2.900 CODE: J07



OFFICE DATA	3½, 3	40 ΘΕΣΕΩΝ	2.100	CODE: T01
OFFICE DATA	3½, 3	80 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T02
OFFICE DATA	5¼	50 ΘΕΣΕΩΝ	2.100	CODE: T03
OFFICE DATA	5¼	100 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T04



MOUSE PC IBM COMPATIBLES 11.500 CODE: J23

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

OFFICE DATA	3½	15 ΘΕΣΕΩΝ	1.200	CODE: T05
FAC-PAC	3½, 3	12 ΘΕΣΕΩΝ	1.300	CODE: T06
FAC-PAC	3½, 3	25 ΘΕΣΕΩΝ	1.550	CODE: T07
FAC-PAC	5¼	60 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T08
TAI-PAC	3½	80 ΘΕΣΕΩΝ	2.700	CODE: T09

MOUSE PAD

OFFICE DATA	900	CODE: J21
TURBO	900	CODE: J22
LASE	1.000	CODE: J23



TAI-PAC	3½	100 ΘΕΣΕΩΝ	3.500	CODE: T10
TAI-PAC	3½	210 ΘΕΣΕΩΝ	5.700	CODE: T11
TAI-PAC	5¼	300 ΘΕΣΕΩΝ	6.000	CODE: T12



QUICKJOY 123 II SUPERCHARGER

3.200 CODE: J09



QUICKJOY 124 II TURBO 2.500 CODE: J08

MONITOR STAND

12''	4300	CODE: T21
14''	5.400	CODE: T22

USER'S Mail Order

USER

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΜΕ «Χ» ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

□ Κος □ Κα □ Δις ΟΝΟΜΑ .... ΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΑΡΙΘΜΟΣ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΗΛΙΚΑ ....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

No ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ....

ΑΠΟΣΤΕΛΟΜΕΝΟ ΠΟΣΟ: ....ΔΡΧ. ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ USER	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

ΣΥΝ. ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ □

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ □

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

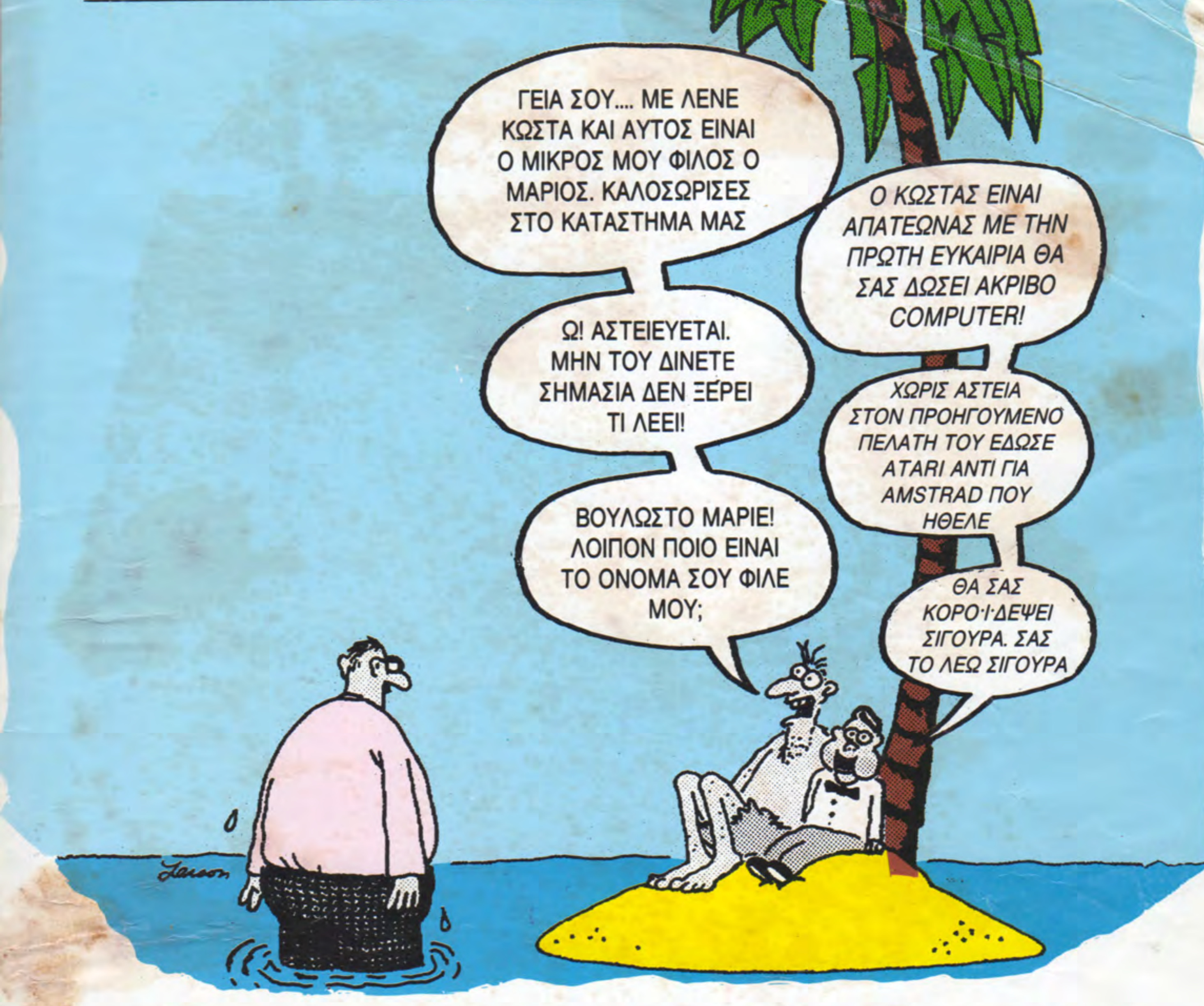
- ΣΤΕΛΝΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ □
- ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ □

ΠΡΟΣΟΧΗ!

- *ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ*
- *ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 16%*

USER
ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 ΑΘΗΝΑ
Τ.Θ.: 26154

EASYTECH ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ



ΣΤΙΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ, ΠΩΣ ΘΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΙΟΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΜΠΙΣΤΕΥΕΣΤΕ;

Στις μέρες μας η αντικειμενική πληροφόρηση για τα computers είναι πολύ ελλειπής. Καταστήματα με άπειρους πωλητές, ελλειπή οργάνωση, ανύπαρκτη υποδομή. Ο κάθε ένας λέει τα δικά του και προσπαθεί έτσι να σας μπερδέψει περισσότερο.

Μην τους πιστεύετε. Όμως η EASYTECH έχει ξοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Ανταλλαγών Η/Υ, προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές, και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

Γιατί στο τέλος τέλος, αν δεν εμπιστεύεστε την EASYTECH, τότε ποιον θα εμπιστεύεστε;

EASYTECH COMPUTERS

" E A S Y T E C H "

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 11472 ΤΗΛ: 6438784

Μ Ε Ε Μ Π Ι Σ Τ Ο Σ Υ Ν Η

PSYGNOSIS

PSYCLAPSE